1-й В ГАЛАКТИКЕ • 1-й ВО ВСЕЛЕННОЙ™



game.exe #08'2003 (97)

...И БЛИЦКРИГ ДЛЯ БОТАНОВ

СТР. 111

15 ГОЛЫХ БАБ (УВЫ)

Изделия ##1 и 2

Необыкновенные Похождения Сладострастных Космических Сирен

3D Slut

Wet Attack: The Empire Cums Back

Слишком Мало Любви!

Японцы Не Хотят

Женщина — Ниггер Мира

ЕСЛИ ЗАВТРА РАЗВРАТ

СТР. 35—54

FireStarter • Elite Force II • Colin McRae Rally 3 • Tomb Raider • MSFS 2004 • Pirates of the Caribbean

C&C Computer Publishing Ltd.

Бест Селлинг ПиСи Гамез Магазине Ин Да Хаус!

1-й В ГАЛАКТИКЕ • 1-й ВО ВСЕЛЕННОЙ™



Бест Селлинг ПиСи Гамез Магазине Ин Да Хаус!

game.exe #08'2003 (97)

FireStarter • Elite Force II • Colin McRae Rally 3 • Tomb Raider • MSFS 2004 • Pirates of the Caribbean

C&C Computer Publishing Ltd.

post@game-exe.ru

<Серослов>

lord_greywords@mail.ru

Приветствую.
Далеким майским утром 97 года ефрейтор, уже запаса, шел к поезду, чтобы вернуться домой. По дороге он долго стоял у журнального киоска, выбирая то, что могло бы наиболее интересно рассказать об изменившемся за год мире компьютерных игр. Таким изданием оказался ваш журнал. Покупаю его до сих пор.
К делу.
В мартовском выпуске рубрики «Дорогая редакция» Александр Выдрин поделился своими наблюдениями о текущем состоянии жанров КИ в студенческой среде. В письме были изложены мысли, во многом совпадающие с моими ощущениями. Но, как всякое субъективное мнение, да еще о столь масштабной теме, оно не бесспорно в своих выводах. Я из того поколения студентов, которое мечтало завести дома одну из вариаций ПК сэра Клайва Синклера. Я из тех, кто копался в машинных кодах Elite и Nether Earth, чтобы понять, КАК в 48 килобайтах ОЗУ поместилась действительно бесконечная вселенная (в первом случае) и получилась первая в мире изометрическая RTS (во втором). Я из тех, кто перепахал вдоль и поперек «Дюну», кто участвовал в том самом сетевом помешательстве, которое охватило весь мир, когда появился DOOM. Я видел многое, во многих жанрах, мне есть с чем сравнивать и о чем рассказать. Как и многим из тех, кто читает наш журнал.
Всего знать нельзя, и не вина Александра, что, говоря о стратегиях, он допустил снисходительный тон. Грустно на свой лад повторяться в речах о тех проблемах, которые преследуют жанр в последние годы. Но не все столь печально, как многим кажется или может показаться. Да, можно плыть по течению, уныло уговаривая себя, что за новым поворотом наконец откроется долгожданный шедевр. А можно пойти против течения, ища чистое у истоков. Каждый сам выбирает свой путь. Я пошел в поисках вспять. Хотелось вернуться в то прошлое, когда игра была способна породить в огромном количестве людей дух общности и причастности к чему-то столь необычному и захватывающему, что это буквально роднило их. Компьютеры были редкостью. Допуск к ним имели люди далеко не среднего ума и таланта, способные своим воображением компенсировать внешний примитивизм игр прошлого. Те виртуальные миры давали возможность покинуть мир реальный. Внешний аскетизм представления этих миров был скорее стимулом к работе собственной фантазии, чем ее ограничением, и это рождало ощущение соавторства. Многое можно рассказать о том времени. И отчасти это делается на страницах журнала...
Я ушел в поисках в Интернет. Меня интересовали схватки с людьми. Игры, лояльные к скудному Интернет-бюджету и свободному времени, захватывающие своим накалом, а главное — умные. И я их нашел. Это PBeM-игры. Пошаговые игры по почте. Их масса. Любых жанров. На любой вкус. Под любые, даже самые скромные возможности. Есть «динозавры», есть вещи современные.
Но и здесь поиски продолжались, пока я не нашел мир, действительно поглощающий тебя своей бесконечностью. Galaxy+ (вы можете почитать о нем на www.uplanet.ru и http://terra.uplanet.ru). Космическая стратегия. С простотой правил шахмат. С глубиной стратегии и тактики шахмат. С горькой правдой шахмат: даже Пешка может убить Ферзя и (или) поставить мат Королю. Но в отличие от шахмат «Галактика» — это еще и личностные отношения игроков. Честь и благородство сталкиваются с низостью и подлостью, трусость — с презрением к гибели, вера в договор — с вероломством его подписавших, добивание покачнувшегося и прикрытие собой упавшего, взаимное преследование за нанесенные ранее оскорбления, битвы альянсов, когда данное ранее слово превыше интересов собственной расы, и многое, многое из того, чем богата или, напротив, бедна наша реальная жизнь. Ролевая игра. Стратегия с элементами РПГ, о которых так много говорят в последнее время и которым уже несколько десятков лет. Кто-то использует ролевые возможности, кто-то нет. Но обо всех можно сказать одно: играя в G+, со временем вы станете другим человеком. В психологическом, общепринятом морально-этическом плане. Может, лучше. Может, хуже.
Каждая партия длится месяцами. Сотни контактов,/ действий,/ бездействия,/ слов молчания/ в мире известных/ неведомых вам событий. Все то, что называется емко: поступки. Безусловное инкогнито раскрепощает, вольно или невольно, но в итоге вы становитесь тем, кто вы есть на самом деле. Привычные ограничения морали и этики теряют свою власть над вами, если вы не искренни в следовании им. Виртуальная власть над миллиардами соплеменников и инопланетян, висящих на острие удара ваших эскадр, развращает лидеров не меньше, чем власть в реальном мире. Боевая, экономическая, технологическая мощь рождают соблазны для наглых речей, гордыни, жадности. Горькая правда «Галактики» и в том, что добро не всегда побеждает зло, а бесчестье и позор могут накрыть вороньим крылом невинного, и иногда доказать истину будет уже не суждено. Все вместе завлекает и становится частичкой вашей жизни. Для кого большей. Для кого меньшей.
«Галактика» не подменила мне семью, работу, иные увлечения. Она просто заполнила ту нишу в душе, которая ее ждала. Я успокоился в поисках, потому что нашел то, что искал: неисчерпаемую правду жизни, игру, которая не просто съедает время, но делает тебя сильнее во многих отношениях в ЖИЗНИ. В «Галактике» я солдат, экономист, дипломат. Лидер, подчиняющийся древним законам чести и этики СВОЕЙ расы. Это рождает «ненависть» у одних, приносит дружбу других. И это еще одна игра в игре. Война всякий раз не на стерильном поле не с чистого листа, а с грузом прошлых грехов, побед, поражений, нежданных встреч с теми, кого знал ранее, возможно, в ином обличии. «Галактика» неотвратимо приучит вас следить за своими словами. Потому что словом можно остановить идущий на вас флот, а можно и угробить все то, что кропотливо создавалось долгие, долгие месяцы. «Галактика» заставит вас отвечать за свои дела. Потому что одного вашего действия (или бездействия) может оказаться достаточно, чтобы покончить с тем, что раньше называлось вашей репутацией, и вернуть все назад будет очень сложно. «Галактика» раз за разом будет проверять, насколько стойко вы готовы перенести удары судьбы. Ведь можно месяцами быть лидером, но потом за один ход лишиться всего (хотя бы по такой простой причине, как сбой почтового сервера. А может, однажды вас вынесут из партии те, о ком у вас не очень лестное мнение)...
Жестокая, правдивая стратегия, с чудесной внутренней механикой и игровым балансом. Да, эта игра лишена «наворотов» современности. Она ограничена в возможностях, «плоская» визуально. Но — живая. Как у «них», так и у «нас». Были, есть и будут командные бои «Восток — Запад». В апреле американцы в очередной раз бросили вызов русским серверам. Бой на их площадке, с их гейм-мастером, по их правилам. Все предыдущие «волны буржуинов», еще со времен СССР, успешно закапывались. Поколение Next в очередной раз надеется взять реванш. Со словами уважения к нашей игровой культуре в G+, потому что одиночки продолжают поддерживать высокое мнение о наших национальных бойцовских качествах на немецких, американских, итальянских и иных G+-серверах . Американцы усиливаются европейцами, мы тоже идем в игру в формате extUSSR, хотя Россия имеет полную возможность выставиться своим составом.
В нашем рэйслисте свыше 150000 рас. Часть из них, конечно, «мертвы», часть активны, но есть преемственность. Галаксиане не только одиночки, сидящие по квартирам или на рабочих местах. Помимо городских «сходок» в практике регулярные организованные выезды на несколько дней в дома отдыха под Москвой, Новосибирском, Тольятти... Заранее бронируются места, заказывается транспорт для доставки приезжих от вокзалов, с помощью анкетирования загодя узнают ваши предпочтения в еде и напитках... Общение из партий, с форумов, тематических рассылок естественным образом перетекает в разговоры за шашлыком. Нам есть что обсудить. Нам есть что вспомнить. Нам есть чем гордиться. И все это вместе украшает нашу жизнь...
Сейчас сезон отпусков. На галаксианских просторах относительное затишье. Но придет осень, и Звездные Войны вспыхнут с новой силой. Жанр серьезных стратегий не вымирает. Он жив. Ищите — и вы найдете нужное. Вопрос лишь в том, что именно вы желаете найти...
И еще одно.
О перспективе армейского «дедовского сапога», которая упоминалась Александром. Я ушел в армию, имея два красных диплома, рядовым. Как человек, прошедший солдатскую казарму, могу сказать: в течение дня перед каждым появляются десятки развилок судьбы, и вы имеете в итоге то, что выбрали сами. Если в тебе есть стержень, то никакой сапог на тебя не наступит. Если стержня нет, то и сетовать на судьбу нечего.
Как в Galaxy+...

game .exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 8 (97), август 2003 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов *(garry@game-exe.ru)*
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин *(versh@game-exe.ru)*
Арт-директор
Денис Гусаков *(dgusakov@computerra.ru)*
Ответственный секретарь
Николай Давыдов *(ndavydov@game-exe.ru)*

Обозреватели
Маша Ариманова *(masha@game-exe.ru)*
Олег Хажинский *(oleg@game-exe.ru)*
Господин ПэЖэ *(pg@game-exe.ru)*
Фраг Сибирский *(frag@game-exe.ru)*
Александр Металлургический *(ironman@game-exe.ru)*

Корреспонденты
Дмитрий Лаптев *(dlaptev@game-exe.ru)*
Михаил Судаков *(michelle@game-exe.ru)*
Ашот Ахвердян *(ashot@game-exe.ru)*
Михаил Бескакотов *(boo@game-exe.ru)*
Павел Ёлшин *(p.yolshin@game-exe.ru)*

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов *(tolstiy@game-exe.ru)*

Фото
Наталья Тазбаш *(ntazbash@game-exe.ru)*

DVD, CD
Кирилл Якобсон *(kir@game-exe.ru)*

Автор дизайн-проекта
Александр Васин *(www.vasin.ru)*

РЕКЛАМА
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ЗАО «Компьютерная пресса»
Тел.: (7095) 232-2165 *(kpressa@computerra.ru)*

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Вадим Губин *(vga@computerra.ru)*

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 52000 экз.
Номер подписан в печать 13 июля 2003 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере

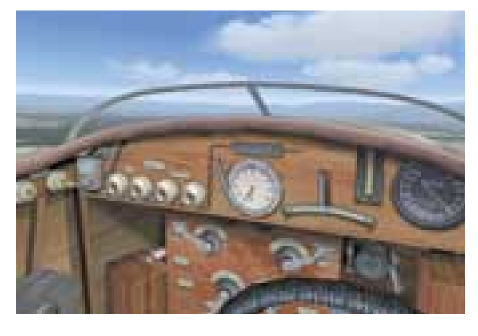


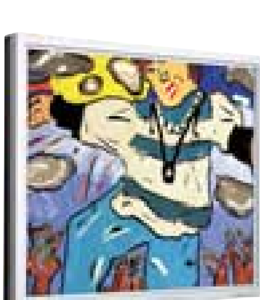


ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР DEFENDER!
Приз предоставлен Интернет-магазином OrganizatoR (www.organizator.ru), тел.: (7095) 933-7428
стр. 93

Игру такого объема и такой силы невозможно сделать сразу, за один цикл разработки, никаких ресурсов не хватит. Деньги кончатся сразу после перехода от графического движка к физическому… **Стр. 82**

«Вред (зло), причиняемый порнографией, включает дегуманизацию, сексуальную эксплуатацию, насильственный секс, принудительную проституцию, физические повреждения, социальный и сексуальный терроризм и неполноценность, представляемую как развлечение…» (из внеочередного первомайского обращения И.М. Исупова к трудящимся журнала Game.EXE)





Нам же не остается ничего другого, как вручить и этому монитору заслуженный «Наш выбор» с мечами и подвесками, но и с оговоркой … **Стр. 126**





в номере





Содержание .EXE DVD #08‘03

.EXE-ВКУСНОСТИ

Game.EXE: шесть избранных номеров 1999, 2000, 2001 и 2003 гг.
Редкие фотографии: 57 снимков

ИГРЫ

Стратегии
No Man's Land
Ghost Master
Northland
Strategic Command v1.07
Heaven and Hell
Deep Sea Tycoon
Tropico 2: Pirate Cove



Экшены
The Great Escape
Tron 2.0 (многопользовательская демо-версия)
Chaser (многопользовательская демо-версия)
Гонки
Moto GP 2
Indy Car Series
Спорт
Next Generation Tennis 2003
Tennis Master Series 2003
Аркады
Pure Pinball
Muscle Car 3
Квесты
Dark Fall
Симуляторы
WarBirds III
Fire Chief
Cycling Manager 3
РПГ
Shadowflare: First Episode

ДРАЙВЕРЫ

Видео
ATI Radeon Catalyst v3.5
nvidia Detonator 44.61 (Beta)
nvidia Omega Drivers 1.4403
Matrox Parhelia Drivers 1.04.02.007
Чипсеты
nForce2 Drivers v2.78
VIA Hyperion 4in1 v4.48
VIA USB 2.0 Drivers 2.56
SiS 740_65x VGA Drivers v2.18
Звук
Creative Sound Blaster Live & Audigy 1 Driver 5.12.4.285 WHQL
Turtle Beach Santa Cruz Drivers v4193
Система
Gun Metal Benchmark

ПАТЧИ

WarCraft v1.06 Rus
Neverwinter Nights v1.30
Raven Shield v1.3
Rise of Nations v1.02
IGI 2: Covert Strike v1.2
Homeplanet v1.2
Chaser v1.46
Tomb Raider: Angel of Darkness v42
Strategic Command v1.07
Starsky and Hutch v1.31
Freelancer v1.1
Will Rock v1.1

РЕТРО-ИГРЫ

Fade to Black
Sam and Max Hit the Road
Secret Agent
Realms of Chaos
Paganitzu
B-17 Flying Fortress (полная игра)

SHAREWARE-ИГРЫ

Экшены
The Rage v1.02
Charlies Angels:Angel X
Аркады
Breakout 3D v1.1
Alien Battlecraft Arena v1.35
Animal Attack v1.0.3
Arcadrome v1.1
Bamberman Retro
3D Breakout
3D Crackanoid Ultra v1.5
Aqua Breakout
Breakout Velocity v1.04
Brixout XP v1.75
Dark-Anoid v1.2
Bool v1.02
Firefly
CheboMan v1.5
Fox Jones:The Treasures of El Dorado
GoJoe Pogo
Gunner 2
Icy Tower 1.1
Doka Block 2 v1.12
Doka Oni v1.06
Pacman Worlds
Outbreak v1.85
Poing!PC v0.8.5
Raklem:War on Earth v1.19
RymDraket
Superball Arcade Mania 1.0.9
Tunnel Fighter v0.3
Water in Fire 2
Vector Mirage
Настольные игры
KChess Elite 4.0.0.37 (вместе с Chess Advance 4.0.0.37 и KChess Elite 16 v3.6.0.3 for Windows 3.1)
3D Reversi Deluxe
Головоломки
3d Battle Go
Coolumns v1.20
Enigma 0.7
Helium 3D v1.3
MagicCube4D v2.1
Slogg
Tower Toppler
XWelltris v1.0.1
Arcade Balls v1.2
Arcade Lines v1.32
Be-Puzzled
Brain Blocks Super Patterns v1.12
BrainsBreaker 3.4
Cascade
Downfall
IncrediBubble
Matrix 3D
Novel Matchsticks 1.1
Novel Squares v1.1
PegSweeper
Solid Spheres v1.3
Pathological v1.1.1
Track Trouble
Baktinet 1.2b
Blupimania II
PickBall 2
Zillions of Games 2
Нечто!
Blockworks 3.10
The Magic Land
Pontifex II v1.25
Спорт
Table Tennis Pro v1.41

СЮРПРИЗ

Кинотрейлеры
Bad Boys 2
Freddy vs Jason
Spy Kids 3-D
The Last Samurai
Battle Royale 2
SWAT
Looney Tunes: Back in Action
Tomb Raider: he Cradle of Life
Демосцена
Subversive, Dionysos, FR-030: Candytron, FR-minus-06: Ghettorocker, The Popular Demo, 0010 1010, Still Sucking Nature, Protozoa, PORNonoise, Escalator, Dismal Prospects, SquoQuo's Mansion, TPB-05 Started Walking South, Desolation

УТИЛИТЫ

Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Lite Game.EXE Edition 4.0.7.0
Интернет
Blubster 2.5
CuteFTP XP 5.0.2.2 (Beta)
CuteFTP Pro 3.2
Download Express 1.4
Download Master 1.5.4.523
iMesh 4.1 (build 133)
Internet Download Manager 3.16
Mozilla 1.4
Netscape 7.1
ReGet Deluxe 3.3.184
SlimBrowser 3.581
SpamPal v1.14
Url-Album v1.2
SpamWeed v1.3.5
ICQ Lite (Build #1253)
Система
Fresh Diagnose 6.00
HotKey Manager v1.69
Blindwrite Suite v4.5
jv16 PowerTools 1.4 RC2
Lingoware 3.0
Nero 5.5.10.42
RightMark Audio Analyzer v5.1
Tray Helper 3.5
Мультимедиа
BSPlayer v0.86 (build 499)
Media Player Classic 6.4.5.5
QuickTime Alternative 1.11
WinAmp 3 (Build #499)
Windows Media Player 9 Update
WinDVD Platinum 5.0.26.23
XPlayer 2.2.4
DivX 5.0.5b
Zoom Player Professional 3.10 Final
Seismovision v2.22a
Графика
Paint Shop Pro 8.01
Архиваторы
PowerArchiver 2003 v8.5
WinACE 2.5 RC2
Эмуляторы
Visual Boy Advance v1.5.1
MAME v0.70
Образование
Everest Dictionary v2.02
Words 2.2



WALLPAPERS

Midnight Club 2, Pirates of the Burning Sea, Worms 3D, Star Wars: Galaxies, Knight Shift, Secret Weapons Over Normandy, Star Wars: Rogue Squadron 3, Nexagon Deathmatch, Brute Force, Chicago 1930, Freaky Flyers, Chaos Legion, Wrath Unleashed, Tropico 2: Pirate Cove, Heaven and Hell, Final Fantasy X-2, Blood Omen 2, Freddy vs. Jason (кинофильм), Grandia Xtreme, Evergrace, Shenmue II, Thousand Arms, Vagrant Story, Maximo vs Army of Zyn, No Man's Land, Manga Wallpapers (52 картинки)

САУНДТРЕКИ

Audiomonster (Raphael Gesqua)
Bill Brown
Cyberc (Mikael Altemark)
Nutcase (Sami Saarnio)
Play by Numbers (Juha Kaunisto)
Ремиксы



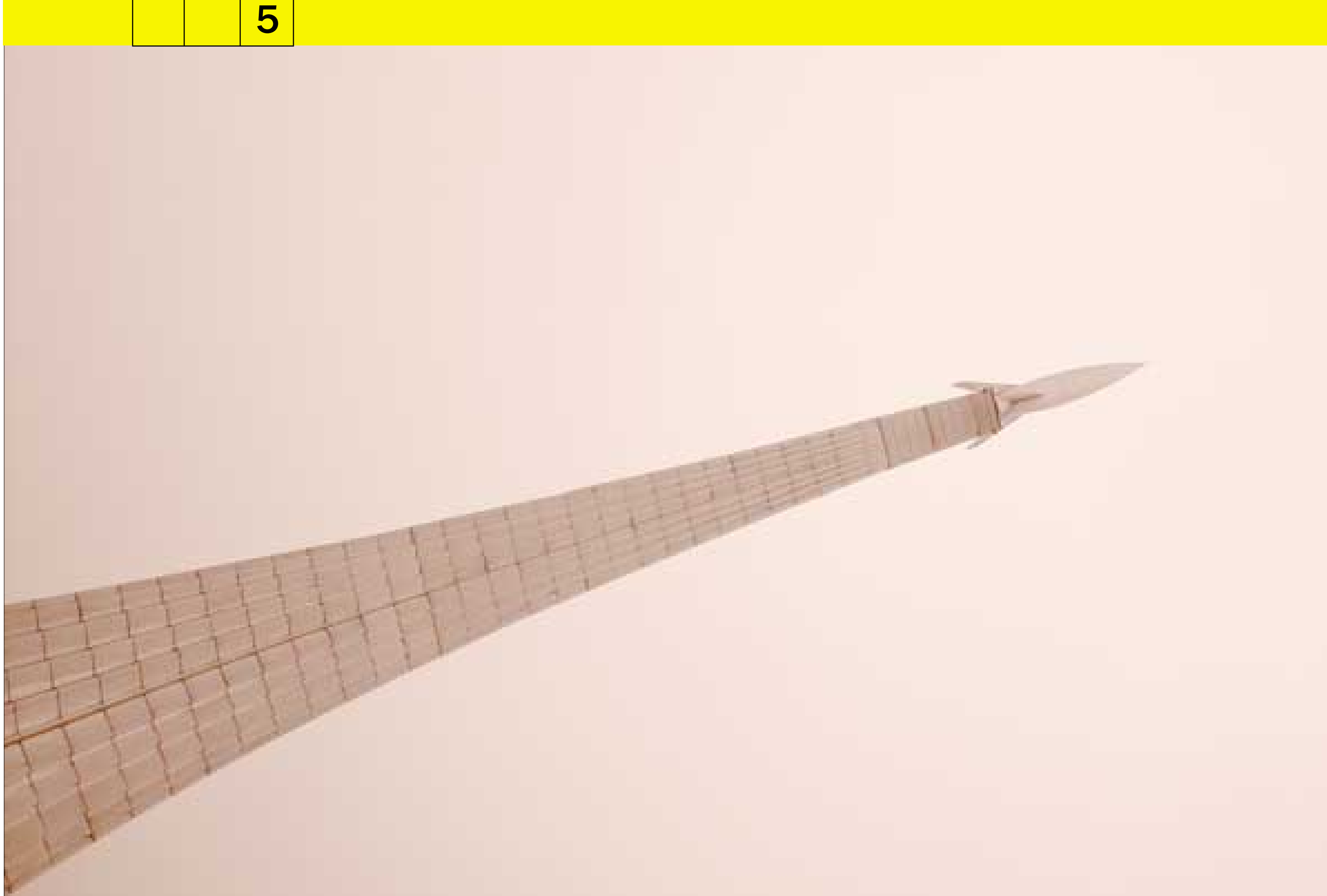
Единственно правильные места, где можно купить УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫЙ .EXE DVD

Санкт-Петербург
Сеть оптовых магазинов ООО «Метропресс»:
1 Миргородская ул., д. 1, тел.: 275-06-77, 275-38-86
2 7-я Красноармейская ул., д. 2, тел.: 316-32-38
3 Невский пр-т, д. 108, тел.: 273-43-23
4 Финляндский вокзал, д. 20, тел.: 168-71-05
Нижний Новгород
1 ООО «Региональная пресса», тел.: 35-88-16
2 НОАО «Печать», тел.: 35-17-74
3 ООО «Агентство «Роспечать», ул. Акад. Блохиной, д. 14, тел.: 19-87-28, 35-17-74
4 НОООИ «Помощь», тел.: 49-91-79
Челябинск
ООО «АЗБУКА», ул. Тимирязева, д. 26, тел.: 66-56-63
Новосибирск
1 ООО «АРПИ-Сибирь» (оптовая продажа от Урала до Владивостока), тел.: 20-36-26
2 ЗАО АРП «Фрам», тел.: 11-98-39
3 Агентство «Экспресс», тел.: 54-43-98
Воронеж
ЗАО «Сегодня-Пресс-Воронеж», тел.:71-10-50
Калининград
ООО «КП-Калининград-Газеты в розницу», тел.: 56-64-46
Тюмень
1 ЗАО «Компания Компьютер-Сервис», тел.: 46-77-84
2 ИА «Тюмень-Пресс», тел.: 24-78-25
Пенза
ЗАО «Печать», тел.: 33-03-44
Ставрополь
ОАО «Союзпечать», тел.: 35-67-34
Красноярск
ОАО «Роспечать», тел.: 21-63-54
Екатеринбург
1 ООО «Газетная база», тел.: 59-87-66
2 ООО УРЦ «Фактория-Пресс», тел.: 22-25-53
Мурманск
ОАО «МАРПИ», тел.: 44-57-42
Новокузнецк
ЗАО «Роспечать», тел.: 78-64-72
Магадан
ЗАО «Роспечать», тел.: 2-20-26
Владивосток
1 ЗАО «Роспечать», тел.: 22-41-36
ЧП «Субарман Ю.Х.», тел.: 32-17-31
Иркутск
1 ОАО «Иркутскпечать», тел.: 24-01-18
ЗАО «Сегодня-Пресс-Байкал», тел.: 27-28-84
Орел
АО «Роспечать», тел.: 5-00-10
Томск
ОАО «Томскроспечать», тел.: 75-60-85
Омск
ОАО «Роспечать», тел.: 22-00-21
Ростов-на-Дону
1 «Ростдонпечать», тел.: 40-17-77
2 ООО «Фирма «Пеликан», тел.: 62-58-74
3 ЗАО «КП-Ростов», тел.: 34-73-78, 32-66-89
Череповец (Вологодская обл.)
ОАО «Роспечать», тел.: 55-35-73
Архангельск
МУП «Роспечать», тел.: 62-36-53
Петрозаводск
ООО «Союзпечать-Плюс», тел.: 76-60-77
Краснодар
1 ОАО «Роспечать», тел.: 59-44-42
2 ОАО «Роспечать» Краснодарского края, тел.: 59-44-37
Ижевск
АООТ «Информпечать», тел.: 43-41-24
Владимир
ОАО ВТФ «Роспечать», тел.: 32-55-70
Чебоксары
ООО «ПРЕССМАРК», тел.: 62-71-63
Брянск
ООО «Брянскроспечать», тел.: 73-02-02
Пятигорск
ООО «ЦентроПечать», тел.: 4-17-92
Хабаровск
ОАО «Союзпечать», тел.: 78-34-40
Казань
ООО «Мир Прессы», тел.: 55-50-43

ВНИМАНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ, все еще раздумывающих переходить ли им на DVD-диск!

Милые, любезные, родные!
Редакция межпланетного журнала Game.EXE искренне мечтает когда-нибудь (и чем раньше — тем лучше) перейти на выпуск ТОЛЬКО DVD-диска. Согласитесь, он того заслуживает! Более того, в планах межгалактической редакции — комплектовать DVD КАЖДЫЙ номер журнала, а это значит, что Game.EXE без дисков (конечно, DVD) не будет вообще! Пожалуйста, будьте готовы к катаклизму ЗАРАНЕЕ. Купите DVD-ROM в ближайшей аптеке. Завтра же. Слышите: завтра же!

Новости





Пока вы загорали...

Лето – идеальное время для дворцовых переворотов. Пока ваше естество утопает в материи шезлонга, рука сжимает бокал с коктейлем, кальян и вторую половину, а ноги лижет море, оппортунисты выползают на тропу войны.

Опасный сезон

То-то удивится боевая команда Blizzard, когда по возвращении с пляжей Гоа в кабинетах небезызвестных Билла Роупера (Bill Roper), Эриха и Макса Шеферов (Erich & Max Schaefer) и Дэвида Бревика (David Brevik) обнаружит клочки бумаги с просьбами НЕ ПОМИНАТЬ, НЕ БАЛОВАТЬ, ТЕРМИНАТОРОВ НЕ ЗАСЫЛАТЬ. О беглецах следует знать следующее. Если наш снобистский друг Билли Р. навяз на устах благодаря позиции спикера всея Blizzard, трое прочих героев детективной истории предпочитали держаться в тени. Им было достаточно факта владения акциями компании Condor, в 1995 году начавшей разработку проекта Diablo и вскоре проданной Blizzard и переименованной в Blizzard North. Предпринявших тактическое отступление джентльменов можно упрекнуть в чем угодно, только не в отсутствии нюха. По мнению аналитического штаба .EXE, ожидать следует сразу нескольких событий: дальнейшего ухудшения позиций Vivendi Universal, появления новой девелоперской фирмы с Роупером в роли громкоговорителя и объявления потенциального бестселлера от орденоносной четверки.

1 Max Payne 2: The Fall of Max Payne (здесь и далее). Полицейский Макс действительно известен своими падениями. При каждом из них он рефлекторно жмет на курок.

2 Классический кадр из какого-нибудь завалящего копмуви.

3 Движок игры превосходно отыгрывает динамику движения. Макс сделает шаг — и вывалится из журнала прямо к вам в комнату.

4 Чем дальше в лес, тем длиннее языки пламени из стволов. Представляете, какая пиромания начнется, если Макс найдет огнемет?



1



2

Склочный космос

Гораздо более неприятная политическая обстановка сложилась в стенах Ritual. Команда только что завершила Star Trek: Elite Force II и теперь «вынуждена избавиться от части сотрудников в виду невозможности поддержания на плаву сразу нескольких девелоперских групп». Вопреки слухам, на заслуженный отдых отправлены далеко не все виновники Elite Force, а лишь избранные, особо отличившиеся индивидуумы. Наш усато-бородатый инсайдер Levelord (www.levelord.com) комментирует ситуацию рассказом об отрубании пальцев, размышлениями о похоронах и другими глубоко философскими скетчами. В это самое время, за десятки световых лет от меланхолирующего Левелорда, в зале калифорнийского суда ломаются копья и хрустят проломленные черепа. Доблестная Activision «наехала» на Viacom так, как допрежь не наезжал ни один человек, и отправила туда, куда никто раньше... Поводом к членовредительству послужил релиз все той же несчастной Elite Force II. Громкий успех блокбастера у публики и критиков старушку Activision ничуть не смутил. Ее адвокаты вытащили из портфелей фи необъятных размеров: мол, подлецы из Viacom манкируют своими задокументированными обязанностями, Star Trek не рекламируют, отсняли лишь одну полнометражную киношку и больше не собираются, два тематических сериала с эфира сняли... и вообще, все они похожи на уродливых клингонов — нет на них капитана Кирка. В ответ Viacom предложила оппоненту протереть иллюминаторы и ради эксперимента телепортироваться в любой книжный, игровой или видеомагазин. Которые, само собой, ломятся от брэндовых плодов. Пока неизвестно, докатились ли дуэлянты до оперирования понятиями «земляной червяк» и «желтая жаба», но ведь и развлечение только-только начинается.



Вы зайца не видели?

Список самых важных анонсов месяца возглавляет Contract JACK, полноправный и полномочный аддон к No One Lives Forever 2. Соблазн велик как никогда: судя по очень похожим на


3


4

правду слухам, играть придется за отрицательно заряженного парня, мордоворота из H.A.R.M. Разумеется, дело происходит еще до того, как кровожадная, испорченная девчонка Кейт Арчер срубила организацию плохишей под корень в финале NOLF 2. Дата выпуска — ноябрь, официальный пресс-релиз ожидается со дня на день.
Тем временем на шпионско-киллерском фронте замаячил новый игрок. Испанские девелоперы IncaGold охотно рассказывают, что их новый stealth-шутер Contract Killer на самом деле не конкуренция Hitman и не угроза лаврам Splinter Cell, а скорее деловой партнер NOLF. Перебрав на голубом глазу все ключевые пиар-термины, предприимчивые жители Мадрида затягивают престранную историю о наемнике Доминике в услужении у мафиози в Лас-Вегасе, о том, как беднягу подставили («какой такой Max Payne?»), он ударился в бега так резво, что добрался до Италии, где благополучно сориентировался в пространстве, метнулся в Чикаго, где вскрыл и залечил все заговоры, дальше жил долго и счастливо. В духе Сэма Фишера, Доминик использует лишь «Беретту» с глушителем, снайперскую винтовку и автомат Томпсона. Прочие «стволы» оставляют его равнодушным. Кстати, готовьте себя к махровым восьмидесятым: «Модерн Токинг», варенки, Горби — такова стилизация игры.
Но самое ужасное происходит на форуме сайта No Mutants Allowed (www.nma-fallout.com/fallout3). С начала лета и вот до сих пор там всерьез обсуждают Fallout 3, причем не с бабой глашей, а с Сойером, Джей-И-Сойером (J.E.Sawyer), главным дизайнером Icewind Dale II. Насколько серьезным может оказаться треп о проекте Van Buren, который орава легкомысленных фэнов уже идентифицировала как новый Fallout, никому не известно. Но рассуждения о возможностях совмещения в одной игре режимов пошагового и реальновременного довольно глубоки, чтобы допустить небеспочвенность их стихийной публикации в логове Fallout-культистов. Третье око .EXE неотрывно следит за развитием событий, и, если что — мы ударим в тамтам и разведем дымовой сигнал.

Анкор!

Между тем другой проект с порядковым номером «3» без посторонней помощи пускает пар ушами и месит копытом несовершеннолетних мальчиков с инициалами Д.К. Ба! Это Terminator 3: War of the Machines от болгарских садоводов из Clever's Games. Вот вам арифметическая задачка: сколько банок с гуркенами и помидоркенами надо впарить, чтобы приобрести права не только на краснознаменный сиквел, но и снабженный оригинальным голосом облик предводителя терминаторов, Арнольда Евлампиевича Шварценеггера? Страшно даже подумать, скольких родственников девелоперы распродали по клиникам на органы, а сколько племянников оказалось в рабстве на турецких галерах! И все эти жертвы ради еще одной поделки про красноглазого болвана, который людей сначала голубит, потом его ловят (неужели сетью?), перепрограммируют, и он снова любит.
В графе «прочие курьезы» фигурирует C&C Generals: Zero Hour. Первый аддон к любимой стратегии про ядерную бомбу обещает соплеменникам уникальную перспективу: Generals Challenge, олимпийские игры на уровне Генштабов с девятью прочими нациями-участниками. Вот и отличненько, наконец-то мы сможем железной пятой раздавить коварных австралийских аборигенов и конголезских бушменов, с начала времен угрожавших целостности и суверенитету нашей великой державы.
А вот еще... слушайте, слушайте! Итальянская команда P.M.Studios объявила о разработке экшен-РПГ-детища ETROM: The Astral Essence. Прелестная поп-культурная кашица в головах девелоперов зачаровывает. «Футуристическая РПГ во вселенной класса «неоготик» (это когда у автомата в качестве подствольника кулеврина. — **Прим. А.В.**), непрерывные кровавые стычки с демонами, драконами, танками и даже богами, дуэли на Астральных Топорах (мы предупреждали! — **Прим. А.В.**) и лучевых пулеметах, 100 видов брони, 7 концовок игры и еще двадцать одно чудо света.» В кунсткамеру, тащите его в кунсткамеру!
Рассказывать о Joint Operations от NovaLogic после такого фантазма — невыразимая скука. Движок Black Hawk Down, в Индонезии, обещают ездить, летать и плавать на всем, что попадается на глаза. Право, лучше бы вторглись в Таиланд, где в порядке эксперимента правительство на все лето запретило играть в онлайновые игры с десяти вечера до шести утра. Серверы натурально БЛОКИРУЮТ, а Интернет-кафе закрывают. Мера вынужденная, поскольку многие офисные рабы не в состоянии тянуть клерковскую лямку после ночи активной рубки в Ragnarok Online, корейского оружия пропаганды и массового поражения. Говорят, с некоторых пор граждан находят мертвыми (от истощения) у экранов компьютеров. Драгоценные, вы тоже дозируйте удовольствия, ладно? ◘

Подъем с глубины

Человека, который придумал The Settlers, зовут Волкер Вартих (Volker Wertich). Вместо того чтобы посвятить свою жизнь продолжению рода «поселенцев» и захватить к пенсии пару красивых итальянских пляжей, Волкер уходит из Blue Byte, организует собственную компанию, единственная задача которой на сегодня — успеть до октября.

Классовый вопрос
Компания Phenomic страшно занята выпуском стратегии/РПГ в полном 3D: три десятка вражеских рас, главный герой, вид от третьего лица и революционная система управления боем. При взгляде на первую же in-game-картинку постороннему человеку хочется скоропостижно сдаться в «Кащенку». Такая красота. «Интересно... — хитро прищурившись, затянул свою любимую песню некто М-ский, — а будут ли в этой игре классссс...» Чтобы ответить на этот вопрос, мы немедленно связались с соответствующим герром.

1 Волкер Вартих, креативный директор Phenomic.

2 Игрок сможет создать героя, который будет играть на задней линии и заниматься исключительно лечением своих младших товарищей. Или — рубиться на передовой, прикрывая шварценеггеровым телом заклинателей-дистрофиков.



Game.EXE: Здравствуйте! Русский журнал, Game.EXE, беспокоит.
Волкер ВАРТИХ: Привет! Креативный директор Phenomic, попутно отвечающий за гейм-дизайн SpellForce в целом и частностях, Волкер Вартих, к вашим услугам. (Признаться, я попросил нашего PR-менеджера не связывать меня с прессой — у нас сейчас очень, очень, очень горячая пора, все варится, парится, отойдешь на минутку от плиты — SpellForce начинает пригорать или, наоборот, выкипает, а вы ведь не будете... И никто не будет. Сегодня пригоревшие игры никому не нужны. Но как раз сейчас у меня утренняя пробежка, 15 минут, как обычно. Так что налетайте.)
.EXE: Налетаем, герр Вартих! Нет слов передать, как мы рады этому, герр Вартих! Коктейль из RTS и RPG каждый замешивает по своему вкусу, готовых рецептов все еще не придумано. Интересно, что получается у вас? Чем SpellForce (кроме убийственной картинки, конечно) сможет похвастаться?
В.В.: Записывайте. SpellForce большей частью — стратегия в реальном времени, однако без элементов ролевой игры в нашем изменчивом мире никак не обойтись. От множества RTS на рынке нашу игру отличают, пожалуй, два главных момента. Во-первых, действие не разбито на клочки-миссии, а происходит в огромном, живом мире (как говорится, persistent world, и ни пядью меньше): вы можете в любой момент вернуться туда, где уже побывали, решить задачи, которые не смогли решить, уничтожить недобитых монстров (помнится, в прошлый раз они оказались вам не по плечу) и так далее. Во-вторых, у игрока есть главный персонаж, который в процессе игры становится быстрее, лучше, сильнее: парень добывает новое оружие и экипировку, по пфеннигу копит опыт, штудирует магические заклинания, собирает руны для своих армий...
.EXE: Уважаемый герр Вартих! Дорогой Волкер! На словах «persistent world» у нас начинаются судороги, а то и корчи. Уж слишком затаскали этот термин. Нельзя ли уточнить, что конкретно имеется в виду?
В.В.: Без проблем! Два коротких примера: когда вы спасаетесь бегством с помощью магического портала и позже возвращаетесь на место катастрофы, противник, скорее всего, уже поки-



SpellForce: The Order of Dawn

http://spellforce.jowood.de
жанр: Творч. переосмысл. WarCraft 3 и Dungeon Siege в исполнении дизайнера оригинальных Settlers
дата выхода: 3 квартал 2003 г.
разработчик: Phenomic (www.phenomic.de)
издатель: JoWooD (www.jowood.com)





3 Главный герой сможет магическим образом вызывать помощников, чтобы не чувствовать себя одиноким среди полчищ нечисти. Все же тридцать враждебных народов — это, согласитесь, перебор.

4 Чуть ли не патентованная система управления юнитами Click'n'Fight позволит сохранить холодный рассудок даже в самой горячей схватке.

нет зону. Каждый раз, когда вы заходите на карту, где уже были, игра моделирует события, которые произошли за время вашего отсутствия, и знакомит вас, так сказать, с конечным результатом. Второе: игровой мир находится в постоянном движении, ничто не исполнено в камне. Район, который вы всегда считали безопасным, вдруг окажется заселен орками — они пришли с севера в поисках наживы. А может, и того лучше: вместо большого города вам удастся застать одни тлеющие головешки, — это The Blades совершили очередную безжалостную вылазку.

От поселенца слышу

.EXE: Вы знаете, мы выросли на Settlers, мы обожаем эту игру. Но сегодня, похоже, придуманный вами жанр несколько исчерпал себя. С каким чувством вы прощаетесь со своим прошлым?

B.B.: Ох... Мне нравилось работать над Settlers. Эта игра — персональный про-



1 **Четыре магические школы, все что душе угодно. Казалось бы. Интрига состоит в том, что освоить все волшебные премудрости за одну игру не сможет ни один ломоносов. Придется думать и выбирать.**

рыв вашего покорного слуги. Но, вы правы, время не стоит на месте, и Settlers надо меняться, причем очень серьезно — если только эта игра хочет современного успеха. Я же двигаюсь дальше. SpellForce принципиально отличается от всего, чем я занимался раньше, — больше сражений, меньше экономики.

.EXE: Меньше экономики? А вы читали описание SpellForce на собственном сайте? У вас там «экономическое развитие, добыча ресурсов, строительство укреплений, огромные армии, главный герой, растущий в уровнях» и куча приключений на его пятую точку. Вот мы и спрашиваем (тревожно так!): не лопнет ли игра от обилия возможностей? Как можно совместить хищение рун из карманов убитых орков и строительство городов?

B.B.: Гм... SpellForce очень разноплановый проект. Моя задача — объединить все части в одно целое таким образом, чтобы у вас не возникало ощущения, что вы играете по очереди в три разных игры. Вы строите города, добываете ресурсы, готовите к сражениям армию — как в любой RTS. Но у вас есть главный герой, которого можно развивать множеством различных способов, у вас есть большой мир, в котором интересно путешествовать, у вас есть СЮЖЕТ, — вас вместе с героем накрывает с головой, и привет — вернуться в реальный мир уже невозможно. Факт.

.EXE: И как вам ощущения от 3D после стольких лет работы на «плоскости»? 3D и плавающая камера — дают ли они вам, гейм-дизайнеру, что-то важное-новое или одна лишь маета и головная боль? (Ребята из Mythos Games споткнулись на Dreamland, а как себя чувствует Phenomic?)

B.B.: Покинуть уютную 2D-гавань и отправиться на поиски неизвестных 3D-берегов было не просто. В пути мы пару раз налетали на рифы, нас брали на абордаж, путешествие по освоению 3D-движка отняло куда больше времени, чем мы планировали... Но пути назад все равно нет. Сегодня любая 3D-стратегия выглядит по меньшей мере не хуже плоской изометрической родственницы, и качество 3D-графики со временем будет только расти, в то время как 2D-творения достигли своего максимума. Новый движок позволяет нам баловаться с перспективой, освещением, тенями, вставлять сюжетные сценки прямо в тело игры — и это что-то, согласитесь!

.EXE: Мы слышали, в SpellForce будет какой-то фантастический интерфейс управления, Click'n'Fight. От названия мы в восторге, но как ЭТО будет работать на практике?

B.B.: Самая сложная задача в RTS, которая возникает в ходе сражения, — атаковать именно ту цель, которую вы хотите. Юниты суетятся на экране, загораживают друг друга и все время норовят спрятаться. Наша придумка, Click'n'Fight, решает эту задачу. Вместо того чтобы выбирать прежде исполнителя, затем команду и только потом цель, в SpellForce вы СНАЧАЛА выбираете цель, а затем в дружеской, комфортной обстановке выбираете действие, которое хотите над этой целью учинить. Например, вылечить. Или обрушить на голову действующий вулкан. Возможно, идея покажется вам сложной, но пользоваться Click'n'Fight очень просто. Особенно во время масштабных акций.

.EXE: Более 30 вражеских рас — это целый зверинец! Расскажите, пожалуйста, с кем нам придется столкнуться. Наша армия хорошо организована — у нас есть лидер, герои, укрепления. А насколько хорошо подготовлен враг?

B.B.: За противника не беспокойтесь — мы научили его заботиться о себе. ИИ самостоятельно находит удачные позиции для атаки и пытается защитить стратегически важные ресурсы. Кроме того, враг умеет обмениваться информацией: обращенные в бегство воины передадут рассказ о вашем местоположении своим союзникам, и тогда... ждите больших неприятностей. Кстати, совсем недавно мы придумали титанов — это гигантских размеров создания, обладающие, понятно, невероятной силой. Титаны настолько велики, что не помещаются в экран. В настоящий момент мы упрашиваем программистов отодвинуть камеру хотя бы на десяток метров!

Осанка героя

.EXE: А теперь о ролевой части. Насколько и каким образом выбор профессии будет влиять на стратегию и тактику прохождения игры? Будет ли выбор класса ограничивать нас в чем-то? Сможем ли мы в будущем изменить своего героя таким образом, чтобы получить новый, ранее, может быть, невиданный класс?

B.B.: В SpellForce у героев не будет деления по классам — вы сами решаете, в какие умения вкладывать тяжелым трудом заработанные очки. Например, можно увлечь главного героя черной магией и получить в результате профессиональ-

ного некроманта. Если слишком разбрасываться и стараться научить любимца всему подряд — он выйдет слишком слабым. Разумеется, от того, каким вы создаете героя, зависит его поведение в бою. Можно стоять в тылу и лечить своих воинов, а можно, наоборот, кидаться в самую гущу, отвлекая на себя внимание недруга, чтобы батальон ваших «кастеров» без суеты, спокойно покрыл головы врага всеми видами наступательных заклинаний... Все зависит от вашей стратегии.

.EXE: Умоляем приоткрыть завесу тайны над системой магических заклинаний. Найденные руны — будут ли они открывать нам двери новых магических школ? Или выбран путь комбинирования рун для получения определенных заклинаний?

B.B.: В игре будет четыре школы магии: черная, белая, ментальная и магия элементов. Плюс три боевых навыка: тяжелое оружие, легкое и оружие дальнего боя. Внутри каждого навыка есть несколько специализаций для освоения. Новые заклинания можно найти при выполнении опасных заданий, отнять у врага на поле боя или купить у проезжего торговца. Руны — еще один магический элемент — нужны для вызова новых героев, боевых монстров или, скажем, рабсилы из представителей других рас.

.EXE: Убийственной красоты картинки из будущей игры демонстрируют нам и поля сражений, и вид от третьего лица. В каком из «положений» игрок будет проводить в SpellForce больше времени?

B.B.: Удобнее всего, конечно, использовать классическую «изометрию». Но некоторые тестеры предпочитают играть «от третьего лица», особенно если герой путешествует с небольшой по размеру армией. Так игрок чувствует себя гораздо более вовлеченным в действие, а система Click'n'Fight помогает сохранять контроль над стычкой.

.EXE: SpellForce сделан на «подводном» движке KRASS (см. AquaNox 2: Revelation). В вашей игре предполагается большое количество сцен под водой? И раз уж мы заговорили о графике... Геноссе М-ский (это мой коллега) до сих пор в ауте после просмотра тизера SpellForce. Только честно — это КОМПЬЮТЕРНЫЙ МОНТАЖ?

B.B.: KRASS — очень производительный движок, именно поэтому мы остановили на нем свой выбор. Однако весь код высокого уровня был переписан с нуля: магические эффекты, небо, вода — все это наше. Навсегда. Что касается ролика — несомненно, вы видели настоящую графику из игры, без прикрас. Единственное, что мы изменили, — перспективу. К сожалению, не каждый обладает компьютером, способным показывать 300 детализированных юнитов и держать 25 кадров в секунду.

.EXE: Очень жаль, очень жаль. То есть жаль, что не все еще компьютеры... хотя наши, конечно, справляются, без проблем. Спасибо за информацию, дорогой Волкер! Ждите в гости.

B.B.: Не за что, друзья! Только вылечите сначала судороги — моя бабушка рекомендует растираться vodka. Три раза по сто граммов в день — и никаких проблем.

Беседу вел Олег Хажинский.

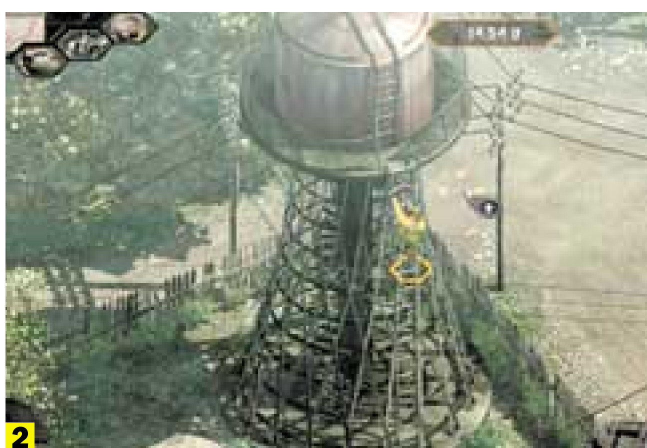
Пункт назначения

Пока вы читаете эти строки, в волшебной стране Испании рождается самый прекрасный point'n'click за всю историю компьютерных игр. Предсказуемым, но все-таки непостижимым образом он эволюционировал из интеллектуальной головоломки из, возможно, самой лучшей Второй мировой в реальном времени. Следует ли огорчаться по этому поводу?

Commandos 3: Destination Berlin
www.eidosinteractive.com/games/info.html?gmid=143
жанр: Коммандос в отпуске
дата выхода: Лето 2003 г.
разработчик: Pyro Studios (www.pyrostudios.com)
издатель: Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com)



1



2



3

1 Игнасио Перес, директор Pyro Studios, дизайнер Commandos 3: Destination Berlin.

2 Страшно подумать, что через несколько минут произойдет с этой башней. Прорисованные до последнего листика деревья тонут в тумане... Или в Pyro напутали и прислали нам телевизионно-приставочный шот?..

3 Использование «хексов» в оформлении интерфейса — очень, очень тонкая ирония! И, простите, кто вам сказал, что ваша видеокарта не поддерживает функцию Picture In Picture?

4 Уже сейчас видно, что игра вовсю эксплуатирует преимущество по высоте: посмотрите, как неплохо устроились эти люди с винтовками.

Push it!

Куда могут привести заигрывания с публикой, которой оказались не по зубам прежние Commandos? Стоит ли идти на поклон к неусидчивым и суматошным игрокам, находящим занудным получасовое тактическое лежание в кустах? Правильно ли поступают в Pyro, значительно упрощая очередной сиквел? В конечном итоге на эти вопросы ответят лишь запредельные продажи. Никто не говорил, что много голливудского экшена в тактической игре — это ошибка. Никто.

А пока у нас есть предложение. Давайте доверимся кудесникам из Pyro, потому что только они знают, как лучше. Мы уже восторгались неспешными диверсиями в тылу врага, теперь на очереди погони за поездами и взрывающееся все любое. Не в силах ждать сокровенной даты, мы побеседовали с человеком, который в очередной раз сделает нам красиво. Игнасио ПЕРЕС (Ignacio Perez), директор студии и гейм-дизайнер Commandos 3: Destination Berlin, лицо едва ли не с обложки каждого номера Game.EXE.

Новый вкус

Game.EXE: Здравствуйте!



Наш разведчик, вернувшись с E3, долго не мог связать двух слов на русском — был до глубины душевных фибр поражен сценой, где отважный коммандо угоняет вражеский мотоцикл, настигает и пытается оседлать поезд. Мы, ничего не видевшие, все пропустившие, затрепетали было вместе с разведчиком, но потом отчего-то подумали нехорошее: а вдруг все искры осядут в скриптовых сценах, а геймплей останется прежним — милым, но уже привычным? Не волнуйтесь, «пятерка» обеспечена в любом случае, по праву фамилии, но, пожалуйста, все же проясните, будет ли непосредственно в игровом процессе что-нибудь подобное захвату поезда или угону «мессера»? Или... гм... убийству геносе Шикльгрубера?

Игнасио ПЕРЕС: Выпороть фюрера, к сожалению, не получится: его родственники не соглашаются дать нам соответствующее разрешение и даже угрожают комитетом по защите прав сверхчеловека. Но мы не сдаемся! А что касается Commandos 3... Ваш пульс учащался совершенно резонно — игроков ждет абсолютно иной опыт, нежели во второй серии: как насчет того, чтобы заняться ликвидацией фашистских снайперов? а штурмом захваченного нацистами поселка? а не хотите ли озадачиться ликвидацией очень важного генерала, окопавшегося в самом сердце Берлина и окруженного тысячами вражеских солдат?.. Что, ваше давление все еще 120 на 70?

.EXE: Минуточку, мы пока не слышим ничего такого, чего не было в предыдущих сериях... Впрочем... вы часто упоминаете так называемых «level bosses». Мы до конца не уверены, но есть подозрение, что эта штуковина не очень-то совместима с реализмом, исторической достоверностью, хардкорностью, наконец. Что заставило вас так смело шагнуть навстречу Очень Массовой Аудитории, если предыдущие игры разлетались как горячие пирожки, прекрасно обходясь без аркадных шалостей?

И.П.: Только не подумайте, что наши «боссы» будут плеваться огненными шарами и ловить пули зубами! Это будут вполне человекоподобные бойцы, наделенные разве что чуть более серьезным интеллектом, чем несметный дойчестройбат. И только



1 Приличные люди всегда приезжают на работу на авто с водителем. Пулеметчик и сапер также весьма желательны.

поэтому поставить им мат будет нетривиальной задачкой. Вот, например, босс-снайпер: при первой опасности он начинает быстро-быстро менять огневые позиции и больно-больно жалить ваших нерасторопных коммандос. Настоящий профессионал, а вовсе не какой-нибудь кибернетический монстр из зубной пасты. Словом, не извольте беспокоиться: Commandos 3 будет наполнена ярким, живым действием, но ни грамма аутентичности не растеряет. Это по-прежнему игра для умных.

.EXE: Обнадеживает. А откройте нам, пожалуйста, несколько секретов многопользовательского режима: как будет выглядеть deathmatch с десантными ножами и top-down-камерой?

И.П.: И я вновь скажу: ждите приятного сюрприза, парни. Не хотелось бы спешить с откровениями, но так и быть... В deathmatch-режиме игрок будет контролировать не только подопечных коммандос, но и группы поддержки, которые можно будет по собственному усмотрению укомплектовывать пушечным мясом и всеми мыслимыми видами военного инструментария. К вашим услугам парашюты, передвижные артиллерийские орудия...

.EXE: Как интересно. Работа над Praetorians не прошла для Pyro даром... А как на необычный многопользовательский режим реагируют бета-тестеры? Не возникает ли у них проблем с координацией движений?

И.П.: Эти трудоголики не успевают стирать пот с физиономий, но при этом регулярно снабжают нас множеством полезных советов. И каждый новый билд принимают как награду, с плохо сдерживаемыми слезами радости... Недавно произошла одна курьезная история: мы готовили презентацию мультиплейера для Eidos, и когда все боссы издателя собрались у нас в офисе, игра наотрез отказалась запускаться. Рискуя крупно проштрафиться и вообще покрыть себя несмываемым позором, мы почти час судорожно собирали из кусков кода новую версию, переживая при этом страшно (некоторые, не выдержав напряжения, мысленно уже прощались со студией). Но!.. Когда все чудесным образом заработало, шишки из Eidos, мгновенно забыв о вынужденном часовом кофе-брейк, сели рубиться в многопользовательский Commandos 3, и на их лицах уже через пятнадцать минут было написано только одно: «Мама, хочу еще!». Спасибо — кому? Святым людям — тестерам.

.EXE: Потрясающе. Но поговорим о движке: повсеместное третье измерение и возможность заглядывать в каждое здание — это чудесно. Однако стоит доверить игроку управление камерой, и даже самый ладно скроенный геймплей может рассыпаться на неказистые полигоны. Не потускнеют ли при повсеместном трехмерье филигранные шедевры художников Pyro, чье предназначение, как известно, — творить чудеса?

И.П.: Технология — всего лишь инструмент, и горько осознавать то, что многие разработчики об этом забывают. При работе над каждой Commandos нашей задачей было создание целостного и максимально детализированного мира. И мы до сих пор не убеждены, что современный полностью трехмерный движок способен справиться с отрисовкой настолько сложной картины, поэтому используем 3D-графику только тогда, когда на сто... нет, на двести процентов уверены в ее уместности. В Commandos 3 можно будет заходить почти в каждое здание, но «сплинтерцелить» по трубам и устраивать Q-перестрелки не получится. Наши игры базируются на сбалансированном геймплее, и жертвовать им в угоду десятку красивых обещаний на коробке мы не готовы.

.EXE: Читатели журнала из числа ветеранов виртуальных войн спрашивают: будет ли миссия с захватом Рейхстага, а также встретятся ли в игре русские солдаты? Также их очень интересует, какой флаг будет развеваться над Берлином в финале?

И.П.: Безусловно, русские солдаты в игре встретятся, к примеру, во время «Сталинградского сценария» они помогут игроку в нескольких важных миссиях. Рейхстаг мы тоже покажем, но вот с захватом сложнее. Его не будет. И никакого флага, следовательно, тоже. Вы уж не обижайтесь!

.EXE: Ни в коем случае! Давайте подытожим... Итак, вы не боитесь ввести в пожизненный ступор авторов Commandos-клонов, резко добавив бодрого экшена в третью часть? А то ведь люди месяцами корпят над балансом, хотят сделать «все как у Pyro», а тут такой дезориентирующий, неожиданный ход!

И.П.: Если честно, мы не обращаем внимание на такие вещи. Мы просто делаем игры, которые в первую очередь интересны нам самим, а то, что другие разработчики пытаются повторить Commandos... мы воспринимаем это как показатель успешности наших находок и идей. Когда игры Pyro вдруг перестанут копировать, это будет означать только одно: наша работа больше никому не интересна. Словом, мы с радостью переживем еще сотню-другую имитаций. Но все равно, пусть им будет немного неуютно...

.EXE: Спасибо, Игнасио. Желаем вам и всей команде «Нашего выбора»!

Интервью вели Михаил Бескакотов и Олег Хажинский.

Голоса



маша ариманова

В багровых тонах

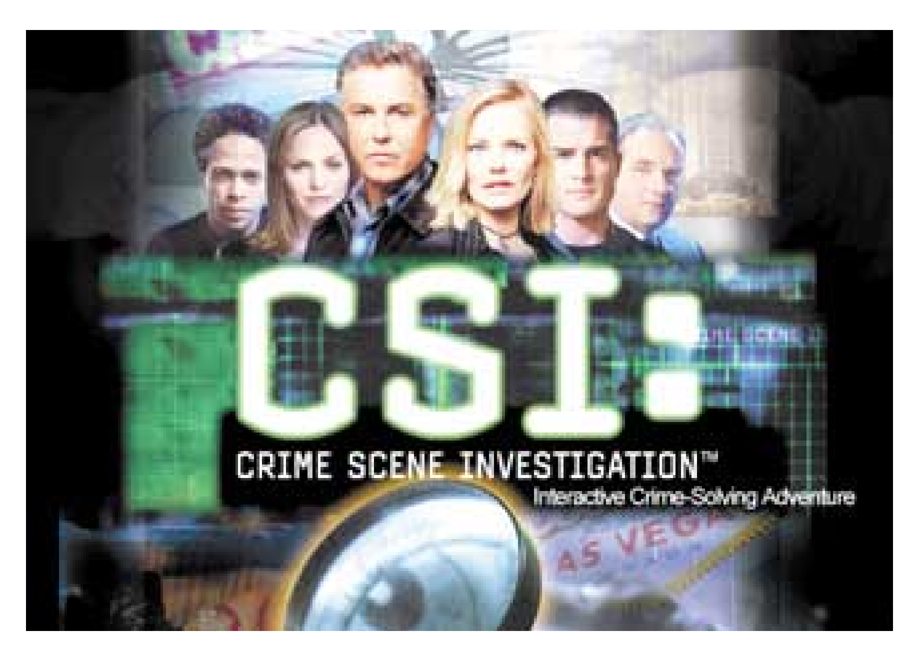
Нельзя всерьез интересоваться квестами и не любить при этом криминалистику. У этих предметов больше общего, чем лично мне хотелось бы.

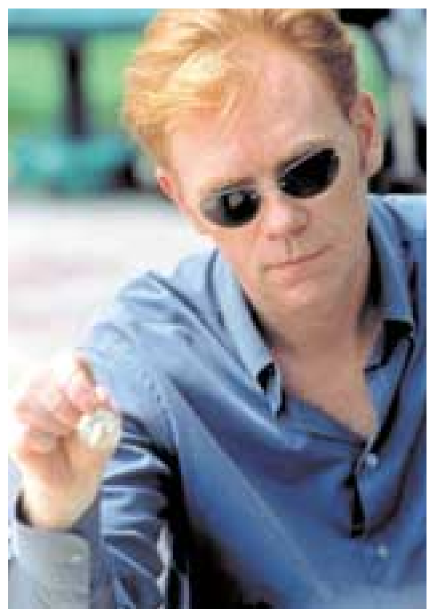
Но вместо того, чтобы рассуждать об обилии головоломок, возведенных на материале из фотогеничных покойников, обратимся-ка лучше к миру телевизионных сериалов. Только ваши любимые (пусть даже несколько заочно) Crime Scene Investigation («Расследование на месте преступления»), Law and Order («Закон и порядок»), Crime Scene Investigation: Miami («Расследование на месте преступления в Майами»), Law and Order: Criminal Intent («Закон и порядок: отдел нравов»), Law and Order: Special Victims Unit («Закон и порядок: специальный корпус»)... Все эти телешоу повествуют примерно об одном и том же. Возьмем Crime Scene Investigation (CSI), дебютировавший 6 октября 2000 года на канале CBS. Трупы из плодородных на это дело Невады и прилегающих мотелей Лас-Вегаса подвозят штабелями, аутопсия поставлена на поток, милосердно сгенерированные на компьютере огнестрельные раны, порезы и сломанные кости с ледяным профессиональным отстранением «Криминалистики» (или фильмов «Семь» и «Багровые реки») демонстрируются недрогнувшим крупным планом. Как тут не вспомнить Шерлока Холмса, с сугубо научными целями избивавшего покойников клюшкой для гольфа в морге госпиталя Святого Барта! Вместо характеров – броские фамилии да одна-другая актерская зарубка на память (шеф трогательно интересуется энтомологией, среди увлечений его подчиненных – стриптиз (нет, правда) и азартные игры).

Как тут не вспомнить Шерлока Холмса, с сугубо научными целями избивавшего покойников клюшкой для гольфа в морге госпиталя Святого Барта!

На самом деле каждый эпизод – история о жутких неуязвимых роботах, механических псах Рэя Брэдбери, которые с нечеловеческим упорством, основываясь всего только на одном обнаруженном на месте преступления подозрительном атоме, идут по следу какого-то бедняги. Каждый из них лишен индивидуальности, внеслужебные взаимоотношения между сотрудниками подразделения настолько бессмысленны и неэмоциональны, что кажется, будто они также сфабрикованы на суперкомпьютере. Эти люди безлики, с ними нельзя договориться, они не будут есть, не будут спать, они эксплуатируют могучую полицейскую машину, лабораторию с оборудованием на сто миллионов долларов и новейшие технологические игрушки, и они абсолютно, стопроцентно не остановятся, пока не затравят и не прикончат вас. Взгляните, пожалуйста, на плакат CSI новыми глазами. Хотя, вообще-то, можно сказать, что персонажи CSI вышли более естественными, нежели детективы из других сериалов. Большинство людей, что встречаются в жизни, тоже лишены индивидуальности...

Но тем не менее: со времен X-Files не существовало телевизионного шоу, настолько упрашивающего превратить себя в полицейский квест. Нам не привыкать к картонным персонажам в сверкающих лабораториях, податливым свидетелям и лекциям о тонкостях осаждения гемоглобина в гваяковой смоле, слегка замаскированным под диалоги. За примерами далеко (Police Quest 4: Open Season) ходить не надо: «Закон и порядок: смерть за деньги» в интерпретации «Акеллы» дарит всем желающим «свыше 200 мест, где





▶ Попробуйте сосчитать, сколько раз на коробке встречается слово «преступление» (в том числе и в сокращенном виде)? Сосчитали? Целых шесть. Очевидно, дабы не осталось даже малейших сомнений относительно тематики.

▶ Великий и Ужасный Карузобот.

может быть кто-то изнасилован или убит» (цитирую понятно что). Разве можно устоять перед столь заманчивым предложением?

Квест CSI (http://csi.ubi.com) от 369 Interactive и Ubi Soft оформлен по высшему разряду: как и в случае с «Секретными материалами» и «Законом и порядком», к услугам разработчика не только лицензированные персонажи, но и производственно-техническая база, актеры и сценаристы сериала... С разными лицами из шоу мы срабатываемся на протяжении трех CD, включающих в себя, помимо прочего, славное разминочное убийство в номере отеля (аттракцион и впрямь входит, согласно Томасу Харрису, в программу подготовки агентов ФБР), поджог и «плохую» смерть одного полицейского. Разрешение 800x600, горизонтальный скроллинг, саркастические комментарии Гила Гриссома (Вильям Петерсен), набросанные одним из ведущих писателей сериала, звуковой фон из одних только телефонных звонков и завывания сирен, очень эффективный бюрократический интерфейс, перекочевавший из самых ранних текстовых квестов. Самое главное, конечно же, — детальные трехмерные реконструкции процесса вхождения пули в грудную клетку, которые теперь, в отличие от шоу, можно проигрывать как для нужд расследования, так и просто собственного удовольствия ради.

Два флажка, ордер и поздравления — это слишком долго для ужасного Карузобота...

Кургузые локации (лаборатория — морг), обширный инструментарий (от специальной клейкой ленты для подбора мелких улик до ультрафиолетового фонарика) и весь спектр подозреваемых аккуратно распределены по соответствующим папочкам внизу экрана. Времена кафкианских бумажных лабиринтов Police Quest давно миновали. Современной полицейской процедурой геймплей стандартизован и ускорен просто до абсурда.

После двух заданий вы уже эксперт. Упал зеленый флажок — с уликой связана некая значимая информация, упал желтый — последний тест дал результат, ключ привязан к какому-то субъекту из автоматически обновляющегося списка подозреваемых, капитан Джим Брасс (Пол Гулфойл) в мгновение ока согласовывает ордер на орест, Гриссом поздравляет нас с успешным завершением операции... В мире CSI правосудие функционирует без проволочек, с пугающей эффективностью, и на все пять расследований вряд ли у кого-то уйдет больше пяти часов, даже без опоры на богатую систему подсказок (интересно, она тоже входит в набор современного американского криминалиста? В телешоу об этом ничего не сказано), вычитающую баллы из общего рейтинга.

На мой взгляд, CSI-игра и CSI-шоу очень здорово дополняют друг друга. В процессе отсмотра лучших эпизодов (Blood Drops и Unfriendly Skies с вышедшего недавно DVD — на отечественном телевидении, насколько мне известно, отхвативший «Эмми» сериал пока не живет, а ваш запущенный с темой «CSI» поисковик вернется разве что с «паяльником автомобильным CSI-40». Вещь, безусловно, в хозяйстве полезная, но все-таки типичное не то) не покидает ощущение послушной игрушечности расследования. Глядя на мучения доктора Дэвида Роббинса (Роберт Дэвид Холл) в лаборатории, так и тянет взвыть: «вставной пазл»! С другой стороны, два самых сильных (предпоследнее и



▶Многоцветный кастинг CSI во всей красе. Вы знаете, смоделированные актеры выглядят выразительнее несмоделированных на аналогичном постере к первому сезону сериала.



▶Гил Гриссом, энтомолог-любитель, представитель славной династии эксцентричных детективов, не совсем бездушный робот... Он скорее бездушный киборг. То есть робот в человеческой оболочке, облегчающей проникновение в людские жилища.

последнее — More Fun that a Barrel of Monkeys и (Blank)'s Swan Song) дела квеста носят на себе все следы очень неплохого писательства за большие деньги: остроумно выстроены, да и объем исследований, проделанных ради ленивых игроков трудолюбивыми сценаристами, не может не радовать. Они адекватно передают ритм и режиссерскую манеру сериала (даже в 800x600). Вместе с первым сезоном игра вполне способна заставить вас примириться с проблемами CSI (пять часов проведя в шкуре одного из бездушных роботов, трудно не воспринимать монотонно бубнящих о справедливости ребят всерьез), наконец-то успокоить мятущуюся между «Расследованием на месте преступления» и «Законом и порядком» душу.

▶Лас-Вегас. Комната мотеля с почасовой оплатой. Девица без особых признаков жизни и тяжести поведения. Двадцатидолларовая купюра во рту, гепатит «Ц» в крови... Обычная работа.

«Закон и порядок: смерть за деньги» в интерпретации «Акеллы» дарит всем желающим «свыше 200 мест, где может быть кто-то изнасилован или убит»...

И все-таки у CSI имеется один непоправимый недостаток. Теперь нам остается беспомощно дожидаться сиквела от 369 Interactive (впрочем, не анонсирован — может, еще не все потеряно?) из жизни Майами, где на первый план выступит запредельно жуткий Дэвид Карузо (известный главным образом по непреднамеренной экранизации Silent Hill 2 под названием «Сессия #9»), прозванный за свою актерскую манеру Карузоботом. Если старина Гриссом был ищейкой старой модели, эдаким T-800, то лейтенант Горацио «Эйч» Кейн — представитель нового поколения криминалистических роботов, T-1000. По законам шоу квест по CSI: Miami должен быть в два раза короче — независимо от числа интересных дел и усилий разработчиков; если в CSI мы имеем дело с криминалистами, которые ведут себя как криминалисты, то в CSI: Miami нас поджидают детективы из сериала NYPD Blue, которые ведут себя как... криминалисты! Два флажка, ордер и поздравления — это слишком долго для ужасного Карузобота... Эй, мы говорим здесь о человеке, практически в одиночку прикончившем тот же NYPD Blue! Выдержат ли такое испытание наши хрупкие мониторы? Я бы сказала — не факт.



александр металлургический

Одиссеи капитана Ральфа

Жаркая погода выдалась в 1975 году. На поле Tank'и грохотали, аквалангисты заплывали за буйки и кормили акул. Посреди этого аркадного безобразия, то и дело запинаясь за красноглазых игроманьяков, тяжело топали небритые грузчики, придавленные к поверхности планеты мешками, под завязку набитыми буржуйской мелочью.

Царство игровых автоматов рассыпало вокруг себя звон никелевых килотонн и немеркнущие в коллективной памяти «спецэффекты» в исполнении «спикеров» раннего поколения. Все были счастливы, кроме одомашненных консолей и их владельцев, принципиально не посещающих аркадные галереи. Перемалывая челюстями опостылевшую кирпичную жвачку, ортодоксы мрачно плевались и кляли изобретателей-электронщиков за недопустимую медлительность. Мол, ну когда же они там изобретут новую игроприставку, которая чтоб и дешево, и красиво умела, и обязательно на фортепьянах выкаблучивала.

И тут на горизонте вновь появился — угадайте кто — наш старый знакомый Ральф Бэйр (Ralph H. Baer, если кто-то вдруг успел забыть, как выглядит это великое имя на заграничный лад), папа всея индустрии и патриарх консолеигроцкий. За время своего отсутствия на страницах вашего любимого журнала мэтр набил несколько шишек и сильно сроднился с игрорынком, приобрел пару чемоданов бесценного опыта и успел нажить определенный капитал. Кроме того, видеопапа за означенный срок оброс сотнями архиполезных связей, примерно как кашалот — ракушками, и был полон решимости отвоевать у башнелловской Atari утраченные позиции.

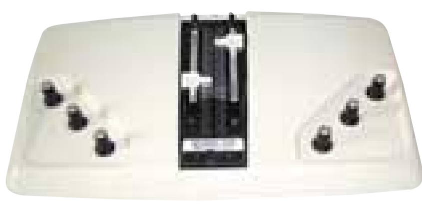
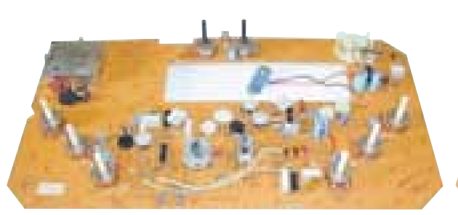
Бэйрова «экспансия» стартовала с приставочных территорий. Пытливый читатель, должно быть, помнит, что к тому моменту любой уважающий себя глава семейства мог, не отрываясь от просмотра вечерних теленовостей и порки двоечника (сына), перепаять дряхлую радиолу на примитивный «понг». Бэйр это тоже держал в уме, поэтому издал эдикт, повелевающий банде вассальных инженеров прикручивать к исходной приставке Magnavox Odyssey (о которой обязательно см. в предыдущих археологических отчетах) такие радиоплюшки, которые в обиходе среднеамериканской семьи отсутствовали напрочь. «Самопальную» конкуренцию таким изощренным образом пристрелили на месте, освободив многих папаш от паяльной повинности. Как к этому отнеслись двоечники, на чью долю выпало ровно в два раза больше внимания, чем прежде, мы сказать не можем. Стесняемся.

«Сможем ли мы угнездить на одной карте все ваши рюшечки? Конечно. Но при должной длине цифири на чеке!»

Москва у предприимчивого Бэйра вытанцевалась, конечно, не сразу. Сначала, в 1975 году, Magnavox преподнесла широкой общественности Odyssey 100, сомнительных прелестей домашнюю видеосистему. «Сотка», видите ли, была изрядно облегченной версией изначальной приставки, обладала набором пустот на месте былых «фич» и лишь одним достоинством: постройневшими габаритами. Не спешите ковырять пальцем висок — за три года консоль поистерлась в обывательском мозгу и вполне хорошо продавалась. Не последнюю роль в деле оболванивания покупателей играл модерновый дизайн приставки и яркая боевая раскраска, не имеющие ничего общего с бледным сундуком первой «Одиссеи». Брали на ура. В самом деле, ну кто мог предположить, что под новеньким блестящим корпусом только что сошедшей со стапелей консоли окажется пожухлый движок от престарелого рыдвана? Никто. Да здравствует общество непуганых потребителей!

В процессе производства Odyssey 100 Ральф решил использовать достижения НТР и приступил к изысканиям подходящего партнера — производителя электроники нового поколения. Сам он в своих запис-




▶ Ральф Бэйр (Ralph H. Baer). ▶ Magnavox Odyssey 100 — ну какой потребитель пройдет мимо такого чуда? ▶ Вот над этой интегральной схемой люди трех компаний бились около года. ▶ Бледнолицый брат-близнец предыдущего фигуранта — Odyssey 200. ▶ Он же, но со спущенной шкурой. Внимательно читавший, да узрит два отличия по сравнению с Odyssey 100.

ках признается, что еще в 1973 году озаботился возможностью размещения всех электронных мозгов Odyssey на одной интегральной схеме. Ну, максимум на двух — чтобы не особенно разоряться на производстве и не распугивать потенциальных покупателей ценой. Чувствуете стальные бизнес-челюсти настоящего аса, на манер медвежьего капкана смыкающиеся на нежной коже обывательских бумажников? Поползновения в сторону интегральных чипов Бэйр начал совершать, когда натолкнулся на некоторые ограничения схем неинтегральных. Ральф, будучи пытливым инженером, страстно желал оснастить свое новое детище продвинутым звуковым сопровождением, облагородить видеоряд мишурой дополнительных спецэффектов и сделать так, чтобы производители игровых автоматов хором удавились от зависти. Он посетил несколько ведущих компаний, производящих полупроводниковые приборы: General Instruments, Texas Instruments и MOSTechnology (не перепутайте). Где выборные представители из цехов во главе с ведущим инженером неизменно отвечали: «Как же так, мы — серьезная компания, производим оборудование для армии США, у нас контракты по всему миру, а вы здесь хотите узнать, сможем ли мы угнездить на одной карте все ваши рюшечки? Конечно, сможем... Но при должной длине цифири на чеке!» Столь плодотворные беседы вдохновили Бэйра на коммерческий подвиг, и в 1974 году ему удалось убедить Magnavox заключить контракт с Texas Instruments на разработку специфической интегральной схемы.

Но техасские работники умственного труда тоже не были приучены строить Москву за два подхода и потому над разработкой чипа возились, словно коматозные черепахи, срывая сроки. Кроме того, гуру от электроники, несмотря на длину цифири на чеке, покачали головами на манер китайских киногероев и заявили, что угнездить все Бэйровы радости менее чем на четыре «интегралки» никак не можно. Если вы думаете, что Бэйр в это время от бессилия рвал на себе остатки волос и громко высказывал в трубку техасцам свое неудовольствие, вы ошибаетесь. Ральф заключил еще один контракт, теперь уже с National Semiconduictors, где пообещали разместить электронную начинку Odyssey 100 на одной схеме, но... преступно завалили сроки, а потому выбыли из игры. Кроме того, Бэйр решил перестраховаться и во избежание ненужных эксцессов отрядил часть инженеров Magnavox на разработку того же самого чипа. Родная команда справилась быстрее «вольных стрелков», но оборудования для производства интегральных схем у Magnavox не нашлось, и потому Бэйр и Ко вновь обратились в Texas Instruments. В январе 1975 года внутренности будущей Odyssey 100 наконец были готовы, и вскоре приставка появилась на прилавках.

Зато Odyssey 200 предлагала будущим «киберспортсменам» сцепиться не только в дуэльной схватке, но и опробовать новый режим «пара-на-пару».

Как уже отмечалось, Odyssey 100 не блистала ни остроумием, ни свежестью идей (если не считать того, что было посчитано в паре предыдущих абзацев) и предлагала всего две игры — «теннис» и «хоккей» — супротив шестнадцати, блиставших в арсенале оригинальной Odyssey. Чтобы не расстраивать вас окончательно, отметим факт небольшого изменения в игропроцессе обоих спортсоревнований: «биты», скользящие по экрану и служащие для отбивания «мяча», могли двигаться не только в вертикальном, но и в горизонтальном (!) направлении, для чего служили две вращающиеся рукоятки на консоли. С помощью третьей рукоятки игрок мог сделать обманный маневр: попробовать изменить траекторию движения «мяча», подкрутив его, как это делают хитрющие

уимблдонские лаун-теннисисты и китайские волшебники-пингпонгисты. То же самое можно сообщить и о «хоккее», только вместо «мяча» мы напишем слово «шайба», а «теннисистов» уволим и взамен выставим в чисто поле «злющих хоккеистов».

Счет пропущенных голов (не взятых подач) консоль самостоятельно вести не умела, зато была оснащена двумя пластмассовыми движками, установленными напротив цифровой шкалы, — именно с помощью этого приспособления и предполагалось впоследствии выяснять, чья рука крепче держит клюшку и ловчее размахивает ракеткой. Отсутствие экранного счетчика объясняется просто: вынужденная экономия денежных и временных ресурсов в условиях погони за длинным зеленым. Вы ведь еще не забыли капканоподобный скрежет челюстей папаши Бэйра?

Кроме всего прочего, Odyssey 100 умела задорно попискивать «спикером» и позволяла своим счастливым хозяевам регулировать скорость игры, что немаловажно — не каждый двоечник, равно как и не каждый отец, интересующийся школьными успехами родного дитяти, способен сохранить столь необходимую для победы в виртуальном спорте гипертрофированную реакцию после воспитательного процесса в узком семейном кругу. Удовольствие от игры должны получать все в равных дозах и независимо от возраста.

Отсутствие экранного счетчика объясняется просто: вынужденная экономия денежных и временных ресурсов в условиях погони за длинным зеленым.

Население раскупало консоли довольно бодро, и Бэйр ковал забугорные рубли, не отходя от кассового аппарата. Все в том же 1975 году Magnavox выпустила улучшенную версию приставки — Odyssey 200, отличавшуюся наличием двух дополнительных схем. Первая несла в себе третью, в придачу к «теннису» и «хоккею», игру — Smash, основанную на изъеденном и обсосанном до дыр принципе paddle-and-ball. Вторая отвечала за вывод текущего счета на экран. Для этого использовались две кубические метки, выводимые над игровым полем. Когда игрок получал очко, его кубик смещался к краю экрана. Победившим считался тот, чей куб уплыл за голубой телегоризонт раньше. Но не спешите ликовать, празднуя рождение автоматических счетчиков, — метки управлялись игроками вручную при помощи все тех же пластмассовых движков. Тьфу.

Зато Odyssey 200 предлагала будущим «киберспортсменам» (господи, прости меня и их) сцепиться не только в дуэльной схватке, но и опробовать новый режим «пара-на-пару».

Чуть позже по следам своих консолей Magnavox выпустила весьма оригинальный телевизор (!) со встроенными цветными (!) pong-подобными видеоиграми. Единственным плюсом мутанта перед традиционной спаркой «ящик для дураков — приставка» являлось отсутствие искажений видеосигнала в процессе его модуляции/демодуляции и, как следствие, похорошевшая картинка на выходе.

История Ральфовых «Одиссей» на этом отнюдь не заканчивается — позже Magnavox выпустит в свет Odyssey 300, 400, 500, затем почему-то 2000, 3000 и т.д., постепенно совершенствуя свое творение и оснащая его новыми играми и полезными умениями. Действо происходило в условиях жесткой конкуренции с Atari, продвигавшей на рынок одомашненные Pong-системы, зачастую более совершенные в техническом плане по сравнению с продуктами Magnavox. Имена победителей соцсоревнования мы обязательно объявим в следующих «археологических ведомостях».

ашот ахвердян

Архитектурные излишества

Раз в два-три года в соответствующих изданиях всего мира появляются рецензии на очередной Microsoft Flight Simulator, где во всех подробностях оцениваются графика игры, летная модель, перечисляются всевозможные feautures и с сожалением отмечаются некоторые bugs.

Итоговая оценка неизменно доброжелательная, «выбор редакции» входит в комплект, и единственное, о чем не принято говорить, — что все перечисленные в рецензии подробности... особого значения не имеют. Ибо игровой код, содержащийся в просторной коробке, — не столько завершенный продукт, сколько заготовка для грядущего мира, строить который каждый игрок будет самостоятельно. Так мы неизбежно подходим к теме сегодняшнего разговора: пресловутой открытой архитектуре MSFS.

Открытая архитектура — это не просто возможность добавить несколько пользовательских самолетов, такое есть и в других играх. Здесь куда более глубокий потенциал — сама игра представляет собой своего рода конструктор, где добавление и изменение каких-то отдельных частей не только возможно, но и осуществляется с максимальным комфортом. Скажем, конкретный самолет — это для MSFS не нечто единое, а набор автономных частей. Трехмерная модель, предназначенная для графического движка, никак не связана с данными, отвечающими за поведение машины в воздухе. В полной автономии живут и приборная панель, и вся техническая «начинка» самолета. Получается в итоге вот что: пользователь волен менять те части моделей, которые ему не нравятся. Скажем, вы скачали три модели Boeing 777-400, в одной вам полюбился внешний вид, в другой — летная модель, в третьей — звук. Все, что вам надо сделать в данном случае, — переписать отвечающий за динамику файл *.air в папку, где припаркован внешне понравившийся «Боинг», и перебросить звуковые файлы из одной директории sounds в другую.

Догадываетесь ли вы, что в любой момент в виртуальном воздухе по всему миру находятся десятки диспетчеров и сотни пилотов?

Прибавьте к этому соответствующие редакторы — и мы получаем настоящий разгул самодеятельности в области авиамоделирования. Начинающие авторы пробуют себя в исправлении уже представленных в MSFS самолетов: количество крохотных модов, починяющих дефолтные летные модели «Боингов», не поддается никакому исчислению. Немногим меньше исправленных-и-дополненных приборных панелей. А уж поголовье «ливрей», текстур, натягиваемых на 3D-модели, просто невероятно — к каждой хоть сколько-нибудь заметной модели найдется пачка-другая, и вот уже виртуальные небеса бороздят наши Ту-134, облаченные в форму авиалиний Кирибати.

Тот, кто не хочет останавливаться на перекрашивании уже имеющихся работ, идет дальше. Например, создать трехмерную модель бомбардировщика B-52 при известном старании может и 14-летний «хорошист». К счастью, ему нет нужды заниматься всем остальным — достаточно лишь запустить свой труд в свободный Интернет-полет, как непременно найдется отставной пилот B-52, профессионально доводящий летные характеристики по подсказкам собственной памяти. (Реальный, разумеется, случай.)
Точно таким же путем мы получаем нескончаемую лавину бесплатных аддонов. На сегодня существуют сотни качественных пользовательских машин всех времен и народов (от первых аппаратов пионеров авиации до сверхсовременных авиалайнеров), гидросамолетов, планеров, вертолетов — вплоть до воздушных шаров и дирижаблей.







Вертокрылый пожарный Erickson S64E Aircrane Fire Tank.
Самый крупный биплан в мире, Ан-2, «Аэрофлот».
DeHavilland DASH 7-100.

Принцип снежного кома: бурная деятельность одних магнитом притягивает других, что еще больше стимулирует первых, и т.д.

Вы можете загружать аддоны без разбору, но лучше все же руководствоваться мнением авторитетных MSFS-сайтов (к примеру, www.avsim.com), где помимо богатейших библиотек с файлами публикуются мини-рецензии на все заметные народные творения (о перекрашивании уже имеющихся самолетов, конечно, здесь не говорят — никаких ничего не хватит); а хотите — прислушивайтесь к знающим людям на профильных форумах (в любом случае через некоторое время вы обнаружите, что уже не наблюдаете за этим коммьюнити со стороны, а давно в него влились, чувствуете себя там своим). Можно уделять внимание только новинкам малой авиации или, напротив, смотреть сплошь авиалайнеры. Великое дело — выбор.

Окружающий мир тоже подвержен огульному редактированию. Вы, конечно, считаете, что Шереметьево в MSFS 2002 совершенно не похоже на настоящее? Ничего страшного, установив соответствующий мод, вы исправите этот огрех. Скандинавские деревни, горы Тибета, пески Египта — доступно все. Правда, в этой области большая часть аддонов все-таки платная.

Но и это не все. MSFS способен работать с различными внешними программами, могущими не только принимать данные от игры, но и управлять ею. Пример: в MSFS 2002 вкралась печальная ошибка, касающаяся часовых поясов. При пересечении границы поясов бралась неправильная поправка, вплоть до того, что вы могли мгновенно из ночной тьмы выпасть в яркий солнечный день. Баг был побежден мгновенно — крохотные внешние утилиты брали на себя управление временем в MSFS, отслеживая границы часовых поясов и принимая нужные поправки. Стоит ли удивляться, что Microsoft не торопится с выпуском патчей?

Но на исправлении ошибок возможности не заканчиваются. Сторонние программы способны привносить нечто свое. Скажем, GPS появился в игре задолго до того, как его воплощением занялась Microsoft. Стараниями пользователей в игре появился и радар — а без этого были бы немыслимы виртуальные авиалинии.

Например, VATSIM, или Virtial Air Traffic Network (www.vatsim.net и vatrus.net.ru, российское отделение). Догадываетесь ли вы, что в любой момент в виртуальном воздухе по всему миру находятся десятки диспетчеров и сотни пилотов? И как всем этим хозяйством управлять? Ответ: VATSIM. Здесь собираются те, кому недостаточно имеющегося в игре моделирования управления воздушным движением. С помощью утилит SquawkBox (со стороны пилота) и ProController (диспетчер, живой!) происходит полноценное, настоящее взаимодействие пилота и диспетчера. Правда, чтобы участвовать в таких полетах, нужен определенный запас знаний и опыт, поэтому пилотов, не умеющих или не желающих летать по правилам и диспетчерским ЦУ, могут отключить. Кстати, желающие стать диспетчерами проходят длительный курс обучения с последующей сертификацией (как правило, это бывшие, а то и действующие авиаторы — летчики, те же диспетчеры и т.п.).

Вы, конечно, считаете, что Шереметьево в MSFS 2002 совершенно не похоже на настоящее?

Кроме того, существуют утилиты по управлению погодой, а также трафиком (добавляющие самостоятельно установленные самолеты). Предположим, вас не устраивает динамический трафик — нет вопросов: существуют файлы, приводящие MSFS-трафик в соответствие с реальным расписанием рейсов, обслуживаемых данным аэропортом.

Имея под рукой небольшую локальную сеть и несколько мониторов, можно соорудить систему «виртуальной реальности»: нижний центральный монитор показывает при-


Beechcraft Debonair.


Хорошо всем знакомый Ту-154Б-2, «Аэрофлот».



Dassault Falcon 50, бизнес-джет.

борную панель, верхний и пара боковых — вид из иллюминаторов, что позволяет наконец-то воспользоваться в компьютерном симуляторе боковым зрением. Дополнительные наличные мониторы добавляйте, пожалуйста, по вкусу.

Таким образом, через некоторое время может статься, что ваш MSFS уже ничем не напоминает исходную коробочную игру: над другой земной поверхностью и другой водной гладью летают совершенно иные самолеты, складываясь в непривычный трафик, иначе выглядит небо, не досаждают пролезшие в игру ошибки, вы составляете предполетный план, заполняя форму из десятков пунктов, а диспетчеры общаются с вами на малопонятном непосвященному языке, пока вы мучительно пытаетесь не пропустить собственные позывные, тонущие в пучине общих радиопереговоров...

Конкретный самолет для MSFS — не нечто единое, а набор автономных частей.

А может, у вас все будет совсем не так?

олег хажинский

Бес в ребре

Снайперы будут контролировать центр поля. Медик залечит их раны. Дешевый морпех остается на стреме – я хочу видеть все. Я ненавижу сюрпризы.

Приобретаем четырех командиров и еще одного лекаря. «Кулак ярости» или «Молот возмездия». Или... «Острие бревна». Командиры стоят три пункта – безобразно дорого для существ из плоти и крови. Но если ты хочешь доминировать на уровне, другого выбора нет. Копеечные пехотинцы – пушечное мясо, расходный материал. Гранатометчики – слишком рискованный выбор. Их ядра отскакивают от стен и детонируют в кустарнике. У меня недостаточно опыта, чтобы...

...четыре командира и медик – бегом, скрытно, не вступая в перестрелку, – должны обойти уровень с фланга и ударить с тыла. Первые три хода, тридцать секунд реального времени: все идет по плану. Снайперы расправляются с группой из трех пехотинцев соперника, которых тот чуть легкомысленно...

...огородами преодолевает половину поля и... сталкивается с точно такой же командой противника. В результате перестрелки мы теряем одного человека, соперник – всех. Пока медик занимается ранеными, перегруппируем силы. Элемент внезапности потерян, теперь враг знает о наших замыслах. Что он предпримет? Решаю продолжать операцию.

...часовой тем временем засекает гранатометчика. Через несколько секунд из ниоткуда выкатываются первые гранаты. Сжимаю кулаки – верно брошенный «шар» снесет половину хижины с моим драгоценным снайпером заодно. От взрывов гнутся фонарные столбы, рушатся стены промышленных построек. Пронесло! Снайперы меняют позиции. Пусть...

...по коридорам с максимальной осторожностью. Ведущий показывается из-за угла, поворачивается в сторону предполагаемого сопротивления и замирает. У него есть в запасе 7 секунд, чтобы открыть огонь по возможным целям. Остальные под его прикрытием движутся дальше, занимая тактически выгодные позиции.

При всей простоте правил дна у Laser Squad Nemesis не наблюдается.

...приносит свои плоды: мы встречаем большой отряд пехотинцев, несущийся на перехват. Они не готовы к встрече, мы – напротив. Толпа застревает в дверях, стрелять могут лишь двое или трое. Командиры безжалостно расстреливают их одного за другим. Мы теряем еще одного бойца, соперник весь отряд, шесть...

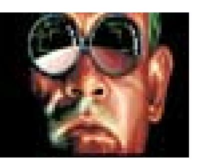
...но праздновать рано. Наблюдатели за пределами вражеской базы докладывают: к зданию движется гранатометчик! Отделанный бронированными плитами дом с узкими длинными коридорами – идеальный полигон для его убийственных снарядов и смертельная ловушка для моей команды. Можно рассеяться и подождать его здесь, а можно...

...прямо в спину! Рискованная комбинация разыграна безупречно. Партия #77077 закончена.

Описанные события заняли 130 секунд игрового времени и два дня времени реального. Моего противника зовут Rainman999, и это все, что я знаю об этом человеке. Мы обмениваемся ходами по электронной почте, поэтому теперь я все время держу Outlook Express включенным. Я успеваю сделать несколько ходов утром, а вечером мы обмениваемся письмами почти что в режиме реального времени. Где-то около часа ночи Rainman999 пропадает. Я некоторое время тупо нажимаю F5, а затем с тоской выключаю компьютер. Игру хочется продолжить, но не с кем. Одно согревает: утром все начнется сначала.

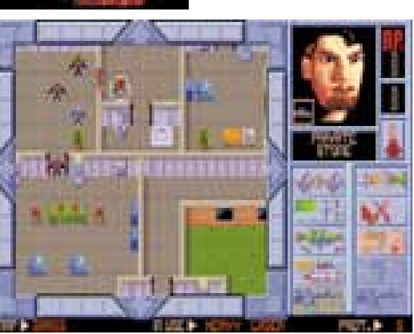
Rainman999 – полевой инструктор, работающий по программе Bounty Hunter. В задачу полевого инструктора входит игра с новичками – такими, как я. Каждый новичок имеет право на три бесплатных игры с инструктором. Он может сыграть и больше, если кто-нибудь из подписчиков пришлет ему вызов. Полевой инструктор должен отвечать на вопросы, и, если по результатам бесплатных игр я решу приобрести подписку на полгода, его статус будет повышен. Вспомнив об этом, я перестаю так уж сильно радоваться победе. Первая доза бесплатно – классика жанра.











▶ Тот самый, оригинальный Laser Squad для ZX Spectrum отличается от Laser Squad Nemesis не так сильно, как может показаться на первый взгляд.

▶ Laser Squad на ПК подготовил плацдарм для высадки основных сил в лице X-COM: Enemy Unknown.

▶ Инопланетная нечисть атакует защитные позиции космической пехоты.

Игра называется Laser Squad Nemesis, она бесплатно распространяется через Интернет и занимает 11 Мбайт, не требует 3D-акселератора и будет летать даже на слабых процессорах. Больше всего это напоминает первый X-COM, с одной только разницей: игроков всегда двое, они отдают приказы одновременно и отправляют их электронной почтой на адрес LSN Game Server. Тот прокручивает в своих электронных мозгах ближайшие десять секунд сражения, записывает ролик и отсылает его обратно. Письмо занимает 15 Кбайт. В нем: подвиг, тактическая безграмотность, стратегическая дальновидность, русская надежда на авось, сумасшедшее везение, чудовищная непруха, нелепые случайности и точный немецкий расчет. Ознакомившись с результатом в разных ракурсах и режиме замедленного повтора, игроки отдают новые приказы своим бойцам, и все повторяется сначала.

Разумеется, вы все это прекрасно знаете. Мы писали о Laser Squad Nemesis несколько тысяч раз, и даже разместили на .EXE DVD июньского урожая немудреное клиентское ПО. Эта незамысловатая игра — единственное, что осталось после крушения серии X-COM и компании Mythos Games. В конце 80-х братья Голлоп создали одну из самых популярных стратегий для ZX Spectrum и Commodore — Laser Squad. В 1994 году они взорвали планету с помощью X-COM: Enemy Unknown. В 1997-м едва справились с норовистым гигантом X-COM: Apocalypse. На переломе столетий, наконец, сломали зубы о трехмерную глыбу Dreamland. Планка была установлена слишком высоко. Большие деньги выброшены на ветер. Mythos Games — банкрот, с легендарными братьями Голлоп не работает ни один крупный издатель.
Империя разрушена, и они начинают строить ее с абсолютного нуля. Они возвращаются на пятнадцать лет в прошлое, во времена своего первого большого успеха — в эпоху Laser Squad. В компании, которая теперь называется Codo Technologies, работают три человека. Отдела маркетинга не существует, Джулиан Голлоп лично общается с игроками на форумах, лично рассказывает о своих идеях и лично собирает отзывы. Издателя нет — подписка на игру продается через Интернет.
Джулиан Голлоп создает очередную игру прямо на глазах у своих поклонников, в режиме реального времени. Бета-версии новых «клиентов» выходят одна за другой, только успевай скачивать. Меняется все — интерфейс управления, графика, баланс сил. Времени на preproduction нет, земная слава слишком коротка, и фраза «от создателей X-COM» через несколько лет окончательно лишится своей магической ауры.

Laser Squad Nemesis взял от своего далекого предка накачанные адреналином тактические сражения в тесноте и обиде. Голлоп, под большим впечатлением от StarCraft, добавляет в игру три расы, каждая из которых «играется» принципиально по-разному. У варгейма Combat Mission он заимствует систему ходов We-Go.
Ресурсов на разработку искусственного интеллекта нет, в LSN плохо работает даже алгоритм расчета пути. Отсюда — multiplayer only. Графика, как теперь кажется, на уровне первого X-COM. Правая кнопка мыши меняет масштаб, безжалостно обнажая квадраты пикселей. Повернуть карту на 90 или 180 градусов нельзя. Тапер не явился. Звуковое сопровождение решено в минималистском ключе.
Единственное, с чем у игры все в порядке, — геймплей. Несравненный Combat Mission, игра значительно более разнообразная и сложная, требует от игроков определенной усидчивости и терпения, а каждый ход — детального анализа. Формирование приказов порой отнимает живой час. У LSN совершенно иной масштаб. Десять секунд реального времени, около дюжины людей в подчинении, несколько коротких распоряжений, проверка — и вот уже письмо летит к противнику.
При всей простоте правил дна у LSN не наблюдается. Ни грамма лишнего веса. Marines, единственная из доступных для «неподписантов» сторона, играются в стиле партизанской войны. Machina — роботы-убийцы, в их арсенале броневая техника, сканеры и ракеты, способные уничтожить половину недвижимости на уровне. Spawn — агрессивная нечисть с другой планеты, которая плодится со страшной скоростью и плюется ядом.
На ограниченное количество очков игроки «приобретают» армию, исходя из собственного стиля игры. Элемент случайности и большой выбор



▶ В условиях плотной застройки танки «Машины» не успеют раскрыть свой боевой потенциал.

уровней (редактор входит в игру) довершают дело — ни одна партия не похожа на другую. 25 долларов за полгода счастья перестают казаться серьезной проблемой. Интернет сгодится любой. В отличие от наркоманских MMORPG формат LSN — образец экологичности.

Мировая пресса встречает LSN благосклонно. Крупные западные издания редко опускаются в своих рейтингах ниже 85%. Не имея возможности тратить деньги на рекламу, Codo до блеска полирует Интернет-сайт и работу с клиентами. Они придумывают полевых инструкторов, конвертируя поклонников LSN в агентов вербовки. Они разрабатывают программу Bounty Hunter, отчисляя процент Интернет-провайдерам и крупным сайтам за приведенных игроков.

Подогревая интерес к игре, они придумывают систему дивизионов и начинают проводить чуть ли не спортивные турниры среди «новичков», «ветеранов» и «элиты». Сообщество не дремлет, и в ответ начинают появляться «домашние» турниры, среди которых встречаются затейливые кампании вроде «Битвы за Европу». Только взгляните на это чудо: www.panikk.org/%7Eandre/index.html.

Никогда раньше столь простая игра не имела такой поддержки со стороны поклонников. Для новичков создан сайт www.lsnguide.com, чьи регулярные аналитические обзоры заставляют всерьез задуматься, а не стоит ли посвятить свою жизнь изучению тактических схем LSN? Пролистайте хотя бы 96-страничный трактат «Grenadier's Bible. Advances marine tactics», в котором описываются тонкости совместной работы наблюдателя и гранатометчика.

Джулиан Голлоп создает очередную игру прямо на глазах у своих поклонников, в режиме реального времени.

Проект приносит небольшую, но прибыль, и это позволяет авторам двигаться дальше. Голлоп понимает: останавливаться нельзя. В этом году LSN ждут серьезные потрясения.

Во-первых, очень скоро на уровнях появятся новые интерактивные элементы. Например, энергетические щиты, сквозь которые можно будет видеть соперника, но нельзя вести огонь; взрывоопасные объекты, рядом с которыми лучше не стрелять; секретные двери с дистанционным управлением; генераторы, которые станут питать энергией всю эту инженерию. Разумеется, если взорвать генератор (а надо ли говорить, что в этой игре при должном умении взорвать можно почти все), то все что надо отключится.

Планируется также поощрить владельцев 3D-акселераторов. Нет, движок останется прежним, но некоторые эффекты будут выглядеть более актуально. Codo также собирается начать экспансию за пределы англоговорящих территорий и даже ввести новый способ обмена ходами — без использования электронной почты.

Во-вторых, обнародованы подробности о новой, четвертой, расе, которая должна появиться в этом году. Grey, более всего похожие на головастиков из Enemy Unknown, будут обладать «психическими» силами и сверхтехнологичным вооружением. «Эта раса создается в расчете на серьезного тактика, потому что успех Grey могут принести только скрытность, коварство и сообразительность», — сообщает Джулиан на форуме. Слабые тела воинов Grey прикрывают персональные энергетические щиты, которые имеют свойство стремительно разряжаться. Заряжать их придется в Регенераторе.

В-третьих, Codo наконец подписала контракт с британским издателем Just Play (www.justplaynow.com), и в середине лета Laser Squad Nemesis выйдет в «материальном» исполнении, с коробкой, цветной документацией и бесплатной подпиской на три месяца. Just Play также займется продвижением игры, что позволяет надеяться на дальнейший рост пользовательской базы.



▶ Короткая и яростная перестрелка завершается с нашим преимуществом. Противник не ожидал засады и потерял бдительность. Его люди двигались в режиме «не останавливаться», «не открывать огонь». Они все полегли в узком коридоре на собственной базе.

Codo планирует создать еще одну «почтовую» игру, на этот раз в жанре фэнтези. Но главное, ради чего все затевается, — впереди. Вот вам небольшой и почти не секрет. Уже год в недрах компании ведется работа над новым движком. По технологическому уровню он будет примерно равен X-COM: Apocalypse: изометрия, рельеф, многоэтажные здания, воронки от взрывов, тотальный дестрой.

Внутри — разумный минимализм. Снова планета, базы, исследования и ресурсы для тренировки новых бойцов. Города и зоны получат собственные тактические карты, а представители четырех рас примутся за привычную работу — сражаться друг с другом. Концепция тактической части почти не изменится. Издателя на этот проект у Codo пока нет.

Джулиан Голлоп между тем полон оптимизма. «Я хочу видеть, как LSN создает новый стандарт для стратегических игр, мы будем улучшать игру, пока не добьемся этой цели. Мы полностью контролируем проект и находимся в прямом контакте с игроками — между нами нет (только представьте!) ни одного маркетолога. Это потрясающий способ создавать игры, и, возможно, мы ухватили здесь что-то новое. Похоже, мы снова в пионерах, как тогда, пятнадцать лет назад», — утверждает Джулиан во время чата с игроками. И уезжает в Болгарию на собственную свадьбу, не успев отправить нам свою фотографию.

P.S. Причаститься можно здесь: www.lasersquadnemesis.com, www.lsnguide.com.

ГОСПОДИН ПЭЖЭ

Танец

Ножи, о которых мы говорили в прошлый раз, — прекрасный пример доступного оружия, но, согласитесь, серьезная битва требует других средств. Да, любой уважающий себя солдат обязан иметь один-два ножа (засапожный, на поясе), а в наши дни, когда огнестрельное оружие стало основным, у него есть еще и штык для ближнего боя. Но используются они редко — либо для бытовых нужд, либо в экстренных ситуациях.

Исторически после ножа появился отнюдь не меч (слишком сложен в изготовлении, тем более что из материалов были доступны только дерево и камень), а топор. Каменное лезвие прикручивалось жилами или лианами к деревянной ручке — и вперед, можно идти на мамонта или на соседнее племя... Но мы этот период пропустим (много ли вы знаете игр, посвященных каменному веку?) и сразу шагнем в век бронзовый. Научившись плавить металл, люди почти сразу начали изготавливать Большие Ножи — мечи, топоры и подобные им инструменты. Коих изобретено столько, что... в общем, вы поняли — всего не перечислишь. Поэтому традиционно займемся классификацией, посвятив отдельные слова лишь самым выдающимся экземплярам.

Подобно ножам (для режущих, рубящих и колющих ударов), на аналогичные классы делится и более длинномерное оружие. Подружившись с лошадью (или верблюдом), человек осознал, что сверху ему очень удобно срезать выступающие части вражеского тела, а то и просто рассекать гадов пополам. Так появились разнообразные сабли. Разумеется, было немало видов, применявшихся из пеших позиций (вспомните хотя бы пиратов), и здесь изобретение диктовалось несколько иными условиями: большая дистанция поражения, возможность атаки сразу нескольких противников, легкий вес.

Читавшие рассказ о ножах сразу скажут: лезвие у всех сабель — кривое. Вы правы. Изгиб позволяет хорошо резать (когда лезвие находится под углом к разрезаемому, результаты самые лучшие). Угол заточки — весьма отлогий, острый, чтобы легко проходить сквозь материал, пусть даже за счет более быстрого износа режущей кромки. В конце концов, после боя поточим, верно? Если выживем.

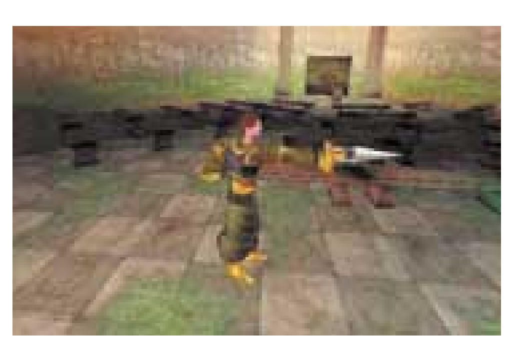
Подружившись с лошадью, человек осознал, что сверху ему очень удобно срезать выступающие части вражеского тела.

Именно сабли (точнее, их восточные и южные разновидности — скимитары и катаны, каковые хоть и называются мечами, но по сути — безусловно, сабли), кстати, чаще всего становились героями легенд. Разрезать свободно падающий шелковый платочек неподвижным, поставленным под углом лезвием не проблема даже для хорошего ножа, а уж для сабли, сделанной Мастером...

И все у сабель замечательно, небольшой вес дает им скорость и маневренность, острое лезвие делает их опасными при почти любом ударе (хоть слабом, хоть скользящем), да только с изобретением брони (кольчуги) их польза резко снизилась. Проволока или металлическая пластина им, понятно, не по зубам, что остается делать? — тщательно выцеливать незащищенные участки тела, да так, чтобы поглубже пройти в щели брони. Сломать легко. Тупится быстро. Опять же, вооруженный не слишком тяжелым щитом почти неуязвим для сабельных атак. Помните классические поединки в голливудских боевиках? Там такие замечательные сабли из фольги... Вы замечали, как герои с небольшими щитами блокируют режущие удары? Одной рукой, не напрягаясь. Преувеличение, конечно, но по сути все верно, много энергии в такой удар не вложишь...

Вот почему развитие мечей как таковых пошло по другому пути. Само собой, режущую кромку отменять никто не собирался, хороший рубящий удар острым мечом тоже способен причинить немало бед, но главное отличие меча от сабли в том, что он прямой и имеет выраженную гарду, не дающую руке соскользнуть на лезвие при колющем ударе. Дело в том, что параллельно развивалась и защита, а прорубить доспехи саблей,

с саблями



▶Asheron's Call, редчайший катар найден. Индия, Индия, у нас тут свои катары...



▶Настоящие индийские катары отлично протыкали кольчуги, в остальном же ничего необычного.

▶Крисы чрезвычайно красивы и опасны в бою. Однако популярности за пределами родины так и не добились.

как мы уже выяснили, очень сложно. Мечом же их можно проколоть хотя бы в одном из сочленений...

Техника и тактика битв на одноручных мечах (вспомните гладиаторов или рыцарей) подразумевает наличие в другой руке щита или кинжала, чтобы блокировать или отводить вражеские удары. Атаки же проводятся либо рубящие (недаром меч в среднем гораздо «тупее», то есть заточен под куда большим углом, и массивнее сабли), либо колющие. Благодаря такому разнообразию короткий или средний меч — очень эффективное оружие.



▶И пусть пустые языки обзывают катану мечом, мы-то знаем, что по конструкции она может быть исключительно саблей.

Сразу же надо упомянуть и о другой крайности. У сабель ради рубящих свойств почти полностью атрофировался колющий кончик, из-за изогнутости он так далеко от ручки, что при попытке укола саблей она просто вывернется из руки и улетит или отломится. А вот у рапир, шпаг и им подобного оружия сошла на нет режущая кромка, зато протыкать ими кольчуги — одно удовольствие.

Вообще, фехтование как таковое родилось именно потому, что оружие, ориентированное на колющий удар, почти не повреждает при касании лезвием (если это лезвие у него вообще есть!). И потому, если успеть при ударе отвести от тела кончик шпаги или рапиры, можно считать себя в безопасности. В условиях же не дуэли, но войны, особенно в битве с несколькими противниками одновременно, такой подход не выгоден.

Рыцари — существа и впрямь сказочные, как и те драконы, которых они стругали в мелкую щепу.

Закономерное развитие идеи меча — меч БОЛЬШОЙ. В одной руке его уже не удержать, ибо весит... вплоть до десятков кг. Зато, если уж удается такой штуковиной ударить... Щиты — в щепки, руки, которыми держат эти щиты, просто выламываются, даже самый мощный противник валится с ног. Нравится? А пробовали ли вы покрутить десяток-другой килограммов с часик подряд? Изо всех сил, амплитудно, регулярно разрубая врагов, их щиты, мечи... Ладно, хорошо, хотя бы дрова обычным топором рубили? А теперь помножьте вес топора на десять, добавьте полсотни кг омерзительно плохо сгибающихся, нагревающихся на солнце и охлаждающихся в тени лат... И это нравится? То-то. Рыцари с ТАКИМИ мечами — существа и впрямь сказочные, как и те драконы, которых они стругали в мелкую щепу.

Не спорю, история знает человеческих существ, более-менее прилично владевших двуручными мечами. Но подумайте-ка, каких габаритов были эти ребята, сколько их было и способен ли такой герой к чему-то действительно революционному и эффективному во время тысячной сечи?..

Игры, к счастью, тягой к исторической правде не страдают, их герои — всегда самые мощные, а заодно и самые ловкие и быстрые. Именно поэтому оружие, которое в реальной жизни много раз решало исход сражений (обычные мечи, сабли и прочие «простые» куски стали), в КИ чаще всего выдают в первой же лавке, почти бесплатно, или бросают на пол после выноса первого же монстра.

Зато разнообразная экзотика, благополучно проигравшая на полях сражений (или просто не убедившая окружающих, что она лучше), из-за своего мистического ореола пробралась в КИ на роли «очень крутых ножиков».



Несмотря на простоту внешнего вида, с этим фабричным топориком от Cold Steel можно серьезно драться: металл хороший, конструкция — как у древних прототипов.



Увы, эти симпатяги в бою долго не продержались бы, им не хватает металлических накладок на рукоятке.

Кхукри, которые я уже упоминал, на самом деле занимают промежуточное положение между ножами и мечами. На фотографиях отмечены экземпляры до метра длиной, но есть сильное подозрение, что их предназначение — исключительно ритуальное и церемониальное. Однако и с меньшими (сантиметров по 50 — вполне стандартный размер) гурки дрались весьма успешно, завоевав себе репутацию Самых Сумасшедших Воинов, любой ценой вырезающих врагов под корень. Что, впрочем, почти не говорит о пользе кхукри в бою (когда у гурков уточняли, а какие же приемы они тренируют для битвы, те неизменно отвечали: «да никаких, просто я этим кхукри все по дому делаю — вот и привык...»).

Крисы, славные своей извилистой формой, также породили немало мифов. Но на деле эти замечательные ножики далеко не так впечатляющи: воткнуть их трудновато (зато, конечно, если уж удалось — очень дикая рана получается), вытащить — еще проблематичнее (и это, кстати, ко всем мечам относится: застревают в костях — а без меча какой ты воин?!), рубить, да, приятно (по сути, это несколько сабель, составленных встык), но прочность за счет сложной формы снижается... Нет в жизни счастья.

Старый добрый Diablo II (точнее, аддон Lord of Destruction) показывает нам интереснейшие изделия под названием «катары» (никакого отношения к верхним дыхательным путям!). Казалось бы, такой «нож» права на существование не имеет: держать неудобно (так и норовит в руке провернуться), короткий, тяжелый... Однако люди — существа странные, и идея катара вовсе не выдумана дизайнерами Blizzard. В Индии katar (гигантский тяжелый тычковый кинжал) применялся в обычном бою, а равно для пробивания легкой нательной защиты. Но быстро почил в бозе вместе с изобретателями, так и не завоевав мир.

И иное оружие никто специально не изобретал. Помните, с чего все началось? Сразу после дубинки — каменный топор. А уж заменить камень с лезвием на железку с лезвием — задачка не самая сложная. Всем хорош топор: по форме и конструкции предназначен именно для разрубания, не особо застревает в костях, универсален (можно и дерево срубить), имеет сильно смещенный к ударной части баланс, чтобы при общем не слишком большом весе получались мощные удары... При переходе к воинским применениям топор оброс шипами для пущего ужаса в глазах врага, обзавелся металлической накладкой на рукоять, чтобы ее не перерубили, иногда «отращивал» симметричное лезвие. Да и все, собственно.

Но рядом с плюсами обычно шагают минусы. Сравнительно «медленное» оружие, да и лезвие далеко от оси рукояти, а это значит, что между собственными атаками придется принимать на щит кучу ответных ударов, а каждый выпад тщательно готовить. Щиты же — штука такая: что-то поймаешь, а что-то пропустишь... Естественное развитие идеи — двуручные топоры (ваша аналогия про мечи правильна, одобряю). Оружие для настоящих «лесорубов» (если помните, топорами обожали махать викинги — дружно вспоминаем игру Rune). Плюсы и минусы примерно те же, поэтому можно переходить к логическому завершению борьбы оружия с доспехами.

Был человек гол и бос — резали его ножами. Надел кожаные доспехи — их тут же стали прокалывать мечами. Кольчугу и бронзовый нагрудник изобрел — напоролся на топоры и большие мечи. Что за жизнь?!. К счастью, металлургия (тов. М-ский не даст соврать) дошла до изготовления полных лат. Доспехи тех самых рыцарей весили десятки, а то и сотни килограммов, и упавший бедняга обычно прощался с жизнью, ибо самостоятельно встать уже не мог. Но даже очень большой меч бессильно отскакивал от этой груды металла, оставляя на ней небольшую вмятину, что не оставляло противникам никаких шансов: строй рыцарей, метко названный «свиньей», спокойно подходил — и уходил, оставляя поле, покрытое мелко нашинкованной человечинкой.

И что вы думаете? И на латы изобрели управу. Единственное оружие, способное сконцентрировать достаточно энергии в одной точке, — это молот. Само собой, на привычный нам молоток или кувалду он ни капли не похож, ибо заострен, массивен, страшное дело, короче, почти кирка. Правильный удар этим ужасом пробивал насквозь и броню, и самого рыцаря, так и не увидевшего через щели в забрале, кто же к нему так подло подкрался... Дошло до того, что боевые молоты было запрещено носить в мирное время — слишком уж опасны.

Изготовители брони было начали думать, что бы такое противопоставить молоту, но тут появился порох и нарезное огнестрельное, пробивающее любые доспехи. В итоге эволюция перешла на следующий виток, куда мы пока не ходоки. Ведь впереди у нас оружие длиннодревковое, ударно-раздробляющее, просто забавное...

Красив! Да только в драке вся эта красота обломилась бы после первого же удара. Впрочем, на то и магия, чтобы меч не ломался, правда?

Если завтра разврат

«Вред (зло), причиняемый порнографией, включает дегуманизацию, сексуальную эксплуатацию, насильственный секс, принудительную проституцию, физические повреждения, социальный и сексуальный терроризм и неполноценность, представляемую как развлечение...» (из внеочередного первомайского обращения И.М. Исупова к трудящимся журнала Game.EXE)

Корреляционные исследования подтверждают, что порнографическая продукция способна провоцировать мужчину на агрессивное поведение с женщиной. Вслед за широким распространением глянцевых изделий для взрослых в 60-70 гг. прошлого века резко возросло количество сексуальных домогательств — даже на Гавайях (где оно увеличилось в девять раз!!). Во всех штатах Соединенной когда-то Америки статистика харассмента коррелируется с объемами продаж журналов откровенно сексуального содержания. Теперь эта угроза нависла и над нашей невинной, неподготовленной Родиной, где еще недавно сексуальных отношений не было вообще.

Редакция Game.EXE — против! С возмущением и порицанием мы наблюдаем за работой наших «коллег» из полиграфических изделий для джентльменов, получающих все мужчин, настоящих мужиков и других извращенцев, являющихся постоянными подписчиками подобной макулатуры. И мы отчетливо понимаем — настало время действовать! Редколлегия ультрасексуального журнала Game.EXE готова пожертвовать частью бесценного печатного пространства и опубликовать беспрецедентную Тему Номера. Мы искренне надеемся оттянуть хотя бы часть латентных насильников, Гумбертов Гумбертов, сексуальных террористов и эксплуататоров, перевести их наклонности и испорченное мышление в безопасное русло виртуального секса, где они никому не причинят ВРЕДА.



Десять заповедей секс-туриста

Олег Хажинский

Говорят, на высоте восемь тысяч метров перестают действовать законы человеческой морали. Нечто подобное должно происходить и в горизонтальной плоскости. Япония расположена от нас значительно дальше, чем населенная разумными членистоногими планета из американского фантастического романа. Нравственные страдания юного Вершинина здесь никто не оценит. Я – секс-турист, мне позволено многое. А счета… счета оплатит редакция.

У меня бледные волосатые ноги, короткие шорты, майка с идиотской надписью и дешевый фотоаппарат на животе. Мое лицо застыло в гримасе удивления: слегка приоткрытый рот, разбегающиеся глаза. Родные и близкие остались дома. Я совершенно один и могу делать все, что захочу.

Две недели назад редактор поручил мне подготовить небольшой материал о японских компьютерных играх «для взрослых». На тот момент мое знакомство с хентаем[1] ограничивалось DVD «Urotsukidoji» («Легенда о Сверхдьяволе»), который я ставил иногда в качестве бэкграунда на дружеских вечеринках, эпатируя девушек из приличных семей.

О том, что, кроме порнографических аниме[2] и манги[3], существуют еще и компьютерные игры, я догадывался – но и только. Задача казалась необычайно простой: нужно связаться с любителями подобных развлечений (опыт подсказывал, каким бы экзотическим ни было развлечение, в Москве обязательно найдется организованное сообщество его поклонников), установить имена самых выдающихся игр, сдержанно описать их, предоставив вместо себя говорить картинкам, получить гонорар, уехать отдыхать на Ибицу. Таков вкратце был мой план.

Он полностью провалился. С любителями оказалось очень сложно работать. Во-первых, они до последнего отказывались признавать себя любителями. Фраза «я слышал, вы большой специалист по хентаю» оскорбляла их до глубины души. Во-вторых, на простейший вопрос: «какие хентай-игры вы считаете самыми лучшими?» они начинали хихикать. Остановить их было уже невозможно. Позже я понял свою бестактность: вопрос был довольно интимным – не каждый согласится обсуждать с незнакомцем личные предпочтения в порно. Хентай-игры, при всем своем разнообразии, продукт для личного использования.

В результате мне помог Борис Иванов, чье имя известно каждому любителю аниме. Борис – автор книги «Введение в японскую анимацию», за которую он был удостоен премии Гильдии киноведов и кинокритиков, а также автор большинства текстов на сайте http://anime.dvdspecial.ru – моей настольной энциклопедии. Уважаемый человек.

Правда о хентае

Слово «хентай» в Японии означает все, что так или иначе связано с рисованной эротикой и порнографией. В отношении изображений живых людей в порнографических сценах в этой стране все обстоит очень строго. В хентае же разрешено почти все.

В основном эта индустрия контролируется крупными корпорациями, которые занимаются всем подряд. Например, «Коданся» (Kodansha) известна как крупнейший издатель порнографических

[1]Хентай (hentai) – эротическое (или, если угодно, порно) аниме или эротическая манга.
[2]Аниме (anime) – японская анимация.
[3]Манга (manga) – японские комиксы.

комиксов и... школьных учебников. Она же, кажется, публикует произведения Харуки Мураками – как раз нечто среднее между порно и тетрадью в клеточку.

Кроме «официального» хентая существуют еще и любительские полуподпольные издания, «додзинси»[1]. Авторы додзинси – совсем молодые люди, старшие школьники и студенты-первокурсники. Они используют персонажей известных сериалов, заставляя их выделывать самые непристойные вещи. Например, вполне могут нарисовать мангу о сексуальной связи покемона с его хозяином.

Разумеется, на стихийных рынках их творения пользуются огромной популярностью. Правообладатели не особенно преследуют «пиратов» – они растят себе кадры. Негласно поддерживая культуру додзинси, японские корпорации за пару десятков лет создали на пустом месте огромный рынок – комиксы-манга составляют сейчас более 25% всей печатной продукции Японии. Надо ли говорить, что среди них значительную долю составляет продукция эротико-порнографического содержания?

К делу

К чему все эти слова? К тому, что компьютерные игры – плоть от плоти хентай. Их создают те же люди, что рисуют мангу или продают на местной «Горбушке» очередную серию эротических приключений покемонов.

В отличие от всех прочих, хентай-игры живут в основном на персональных компьютерах. С приставками издатели предпочитают не связываться – необходимы дополнительные расходы на сертификацию, а бюджет невелик. Кроме того, игры для ПК делать быстрее и проще.

Львиная доля всех хентай-игр – классические адвенчуры. Технически они устроены одинаково примитивно и представляют собой анимированный и озвученный комикс. Иногда бесконечные диалоги прерываются, давая игроку возможность принять несколько ответственных решений. От выбранного варианта будет зависеть дальнейшее развитие сюжета.

В большинстве игр есть кнопка «autoplay», которая заставляет диалоги крутиться с нечеловеческой скоростью, что значительно ускоряет процесс перемещения от одной эротической локации к другой. Такой режим по понятным причинам в некоторых играх называется также «hands free».

После двух часов непрерывного чтения и мышекликов при всяком отсутствии видимого результата рука тянется... к такой кнопке сама собой. Тут надо соблюдать осторожность. Нажав кнопку, вы лишаете себя сюжета и персонажей, которые (так говорят!) и есть соль хентай-игр. Магия хентая, если она и существует, в этом случае совершенно точно перестает действовать, а игра (игра?) превращается в соревнование по настольному онанизму. Порнофильмы можно смотреть на перемотке, да. Хентай-игры – чуть больше, чем просто порно.

Чуть больше?

Самый популярный жанр хентай-игр – всевозможные симуляторы взаимоотношений с девушками. Их называют «kiss sim», «love sim», «dating sim» – и так далее. Суть подобных игр, при всем разнообразии сюжетных линий, одна: игрок оказывается в некоем замкнутом мире с несколькими симпатичными барышнями и должен приложить все усилия, чтобы вступить с ними в половые, не будем скрывать, отношения.

Игры, конечно, очень различаются. В одних вершиной стараний становится поцелуй в губы; в других игрокам демонстрируют предельно откровенные сцены соития со всеми мыслимыми отклонениями от нормы; кое-где от нас требуют активного участия в процессе; существуют даже симуляторы... изнасилования – вероятно, в профилактических целях.

Япония – страна, в которой обожают всяческие советы и рекомендации. Местные жители очень хотят все делать правильно, поэтому игры в жанре dating sim воспринимаются молодыми людьми не как курьезное развлечение, но как руководство к действию. Или сублимация этого действия.

Согласно социологическим исследованиям, японская молодежь все меньше общается друг с другом. До тридцати лет большинство сосредоточено на карьере. Мальчики общаются с мальчиками, девочки – с девочками. Пары предпочитают вступать в длительные отношения. Считается, что подобные игры помогают преодолеть стену, которая постепенно растет между мужчиной и женщиной в крупных мегаполисах. Или сделать ее присутствие менее удручающим.

Как бы то ни было, рынок хентай-игр за последние несколько лет вырос самым серьезным образом. Их издатели жестко конкурируют друг с другом, и качество игр постепенно растет. «Официальный Запад» предпочитает не замечать хентай. Несколько лет назад у издателей Princess Maker 2 (совершенно невинной РПГ, надо заметить) возникли большие проблемы: цензоры обнаружили в игре изображение обнаженной девочки, лежащей на песке. Случился скандал: детская порнография! Игра так и не поступила в продажу.

Между тем именно женские образы являются основной статьей японского эротического экспорта. В этой стране чрезвычайно ценится детская, невинная красота. Западные порноактрисы в возрасте 20-25 лет для японского зрителя – глубокие старухи. Большие глаза аниме-персонажей – вовсе не попытка компенсировать характерный узкий разрез, это символ невинности. При этом у большинства хентай-героинь можно встретить хорошо сформировавшуюся фигуру: крупная изящная грудь, длинные ноги.

[1] Додзинси (dojinshi) – некоммерческая манга, созданная по мотивам известных коммерческих аниме/манга.



Этот противоречивый, чрезвычайно редко встречающийся в жизни образ — невинная девочка-ребенок в теле взрослой женщины — сводит с ума мужчин не только в Японии. Очевидно, этот образ и есть главный секрет популярности хентая во всем мире.

Следующее дно

Японские компьютерные игры с элементами порно совершенно не похожи на своих прямолинейных западных собратьев. В хентай вызовом является абсолютная невозможность сексуального контакта. В кадре появляется небесной красоты существо, полуангел, полуребенок — домашняя няня, — и разве можно представить, что спустя четыре часа игры и три миллиона кликов мышью мы будем любить ее на ковре в прихожей? Нет, нет, невозможно!

Вероятно, это что-то вроде гипноза, и психологи наверняка расставят все на свои места. Сначала нас заставляют влюбиться в эту сиделку, заставляют привязаться к ней, нас завораживают ее голосом (нежный, на непонятном языке, щебечет что-то часы напролет). Она готовит нам завтрак, она болтает о всякой ерунде...

Мальчик остался один на один с красивой девушкой. Она прощается с нами на ночь. Мальчик не спит, он смотрит на небо. Мы тоже не спим, ведь надо нажимать левую кнопку мыши и читать текст. Мальчик — это мы. В течение нескольких минут нам показывают звездное небо. Мы все это терпим. Нам рассказывают, как она пахнет. Как она моется в душе за закрытой дверью. Секса все нет. Ни намека на секс целых пять дней. Через пять дней нам задают первый за всю игру вопрос. Камень, ножницы или бумага? Мы проигрываем.

Игрок постепенно сходит с ума, изнемогая от непонятных желаний. То ли встать и уйти, то ли нажимать на кнопку мыши быстрее. Игра вдруг (или показалось?) начинает смещать акценты. У школьного врача декольте вдруг становится на одну пуговичку глубже. Оказывается, она все время сосет «чупа-чупс». Раньше мы просто не обращали на это внимания. А сегодня она так и сказала: «Обычно он с персиковым вкусом. А сегодня у меня клубничный». И это счастье. Понимаете? Нет?..

P.S. Автор благодарит: Бориса Иванова за интереснейший рассказ и бесконечное терпение, тов.тов. Радужного и Рафаэля Сабитова за консультации в процессе, г-на Владимира Проценко (dots@animeplace.ru) за неоценимую помощь в деле практического освоения хентай-игр.

X-Change 2

издатель: Peach Princess (www.peachprincess.com)

жанр: Adventure

Займемся любовью

Вот, скажем, одно из самых популярных сейчас творений в жанре adventure, X-Change 2. Год назад студент химического факультета пал жертвой самодеятельного эксперимента и временно обратился в девушку. Приключения горемыки легли в основу первой части игры, которая очень пришлась и в Японии, и в Штатах.

И вот тот же студент, вы будете смеяться, вновь выпивает не тот реагент. И удивительным образом превращается в красавицу, к которой тут же начинает проявлять повышенный интерес вся мужская (и не только!) часть института. (Что-то подсказывает нам, что в японском оригинале институт был школой.)



В X-Change 2 застенчивому юноше во второй раз придется расстаться со своей невинностью. Он не возражает.

Интрига нынешней ситуации состоит в том, что студент(ка) уже достаточно хорошо представляет расстановку сексуальных сил в своем вузе и может действовать наверняка.

Игроку приходится в меру близко общаться с застенчивым юношей, которого он (вы) лишил (простите, так вышло) невинности в первой части игры. В X-Change 2 юноша, кажется, снова стал девственником и требует внимания. Также на вас положил глаз мистер Сано, вероятно, преподаватель физкультуры. А еще скромная красавица из соседнего класса, которая из-за постоянных неудач на любовном фронте решила стать лесбиянкой. Кроме того, соседка по парте признается вам в любви к вам же, но в мужском обличии. Не зная, разумеется, о досадном случае с употреблением химикатов. Ваша девушка сбилась с ног в поис-



От появления Кабельщика хентай-игру в жанре adventure отделяет всего одна кнопка.

ках своего бойфренда и также нуждается в поддержке. Теперь понятно, что режим «перемотки» превратит милую молодежную комедию в порноблокбастер Chemical Sluts, в лучшем случае. Одна кнопка — и вот уже в дверях появляется длинноволосый кабельщик с апельсином ниже пояса. Он произносит сакраментальное: «Я пришел заправить кабель». И приступает к работе.

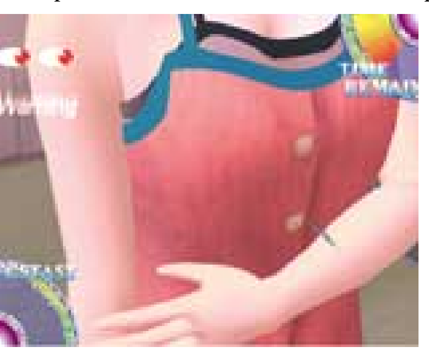
Interact Play

издатель: Illusion (www.illusion.jp)

жанр: Симулятор сексуальных домогательств

Барышня и хулиган

На часах 8:31, и я вдруг оказываюсь в переполненном вагоне метро. В трех метрах от себя замечаю красивую девушку в красном платье. Оглядевшись по сторонам, ползу к ней эдаким ракообразным: вперед, вправо, вперед, влево. Что делать — такова специфика недоинтерфейса. Времени в обрез, поэтому я особенно осторожен — стоит задеть стоящих рядом пассажиров



В Interact Play мы вживаемся в образ грязного извращенца, который пристает к приличным девушкам в общественном транспорте. Красные глаза в левом верхнем — признак опасности. Очевидно, люди в вагоне начинают что-то подозревать.

плечом, и приходится тратить драгоценные секунды на извинения и поклоны. Изворачиваясь ужом, вскоре оказываюсь рядом с избранницей. Захожу сбоку (иначе заметит), достаю зонтик и как бы невзначай начинаю прикасаться рукояткой к нежной девичьей груди. Слышны стоны и мелодичная японская речь. Уровень ее возбуждения (отображаемый в левой нижней части экрана) растет. Моего (в каком-то смысле) тоже. Убираю зонт, достаю ладонь... Это Interact Play, знаменитый на всю Японию трехмерный «симулятор сексуальных домогательств».



Последняя игра серии обещает невероятной красоты графику и бесстыдную интерактивность.

Игрок здесь действует в роли хулигана, который пристает к симпатичным дамам в общественном транспорте. Действует молодой человек крайне примитивно: незаметно для окружающих он должен неловкими движениями рук, языка и других подручных средств «возбудить» девушку, а затем чуть ли не прищепкой для бумаг (почему именно этим предметом, не понимает никто!) стащить с несчастной очередной предмет туалета. В случае успеха обнаженная девушка каким-то образом эвакуируется хулиганом из вагона и оказывается вместе с ним в уединенном месте, где 3D-акселератору приходится отрабатывать каждый вложенный в его покупку доллар. Красивых девушек в японском метрополитене хватает на несколько таких приключений. Жанр «molester simulation» оказался в Японии настолько популярным, что Illusion поставила производство таких игр на поток. В новой версии симулятора под названием Interact Play VR интерактивность достигла новых высот: грудь движется в такт движениям курсора мыши, а на лице (и прочих частях тела) девушки появляется румянец. Совсем новая игра, DBVR, демонстрирует графику на уровне мировых стандартов. Некоторые, впрочем, утверждают, что DBVR — это гоночный симулятор. Кто прав, кто виноват, понять нельзя — игры от Illusion не переводятся на английский язык и работают только на японских версиях Windows.

Biko 2

издатель: Illusion (www.illusion.jp)

жанр: Симулятор свидания

Служебный роман

Biko 2 в техническом плане куда совершеннее Interact Play, поддерживает T&L и любые графические разрешения, с которыми в состоянии справиться монитор. На экране под легкую музыку танцует длинноногая девушка — пять минут подряд. Уважая японские традиции, я не делаю попытки прервать ее. Девушка чередует несколько скромных танцевальных па и замирает в позе, которую при определенном настроении можно назвать соблазнительной. Затем она продолжает свой танец.

Камера в свободной манере описывает круги вокруг «балерины», и вскоре я замечаю, что режиссер монтажа начал повторяться. На экране не видно ни одного органа управления, клавиатура отключена. Через минуту легкой паники оказывается, что курсор мыши надо было сместить вправо — всплывающее меню предлагает выбрать одну из девушек



Образ этой девушки воплощает многовековые мечты офисных клерков о внешнем виде соседки по кабинету.



Среди вероятных финалов Biko 2 есть и вполне мирный — вас арестуют за изнасилование и посадят в тюрьму.

шек и начать игру. Всего девушек — пятеро.

У каждой своя история. С одной мы встречаемся в офисе, это новая сотрудница, возможно, новая секретарша нашего босса. Другая попадается нам на глаза в метро (классический сюжет!). На первом этапе задача авторов игры — увлечь нас своей героиней. Пока идет диалог, камера демонстрирует девушку в самых выгодных ракурсах. Вот она работает за компьютером, вот она скромно улыбается (нижняя часть ее делового костюма — кажется, кружевная комбинация), вот мило смеется, вот удивленно распахивает глаза.

Секретарша направляется в женскую комнату. Ее грудь мерно покачивается в такт каждому движению. Перестук каблучков отдается в пустом коридоре офиса. На переднем плане — главный герой, юноша в полосатой рубашке и с челкой до носа. Юноша чем-то похож на персонажа из Splinter Cell. Сама игра, если вдуматься, тоже.

Мучительно (теперь уже) длинный внутренний диалог с различными вариантами ответов определяет финальную концовку. Это может быть изнасилование, любовь по обоюдному согласию, изнасилование с арестом вместо финала или... «nothing». Если главный герой будет вести себя слишком вежливо, он не получит ровным счетом ничего.

Между диалогом и трехмерными сценами соития — драма преследования. Девушки в полном одиночестве семенят темными улицами. Наша задача — не упустить их из вида и одновременно не привлекать к себе слишком много внимания. Задача, скажем честно, не из легких, особенно если принять во внимание античеловеческий, инопланетный интерфейс управления.

Авторы оттягивают заветный миг до последнего момента, а путь к цели устилают невероятной сложности препятствиями. Пять девушек, двадцать концовок. В Интернете можно найти программы для взлома игры, которые позволят увидеть все интимные сцены сразу. Но вряд ли настоящий самурай ими воспользуется.

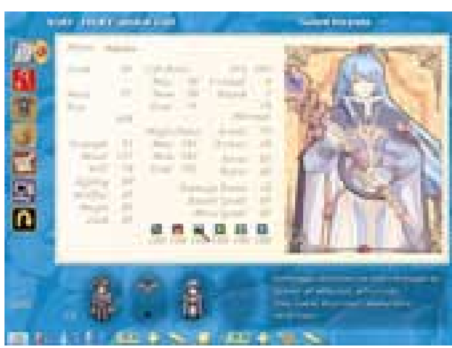
Brave Soul

издатель: Peach Princess (www.peachprincess.com)

жанр: РПГ

Поговори с ней

Brave Soul — шкатулка с секретом. Первая из переведенных на английский язык хентай-РПГ, появится в продаже вот-вот. На первый взгляд — абсолютно безобидная, «детская», как и все японские РПГ. Молодой принц с дракончиком на



Как видим, все необходимые атрибуты ролевой игры в Brave Soul на месте...

плече и отбитой у бандитов девушкой бродит по свету в поисках Лунной богини, которая является ему во снах, говоря лишь одно слово: «спасибо».

За что спасибо? Пока неизвестно. Налицо все признаки серьезной ролевой: многообразие характеристик персонажей, обширная выставка-продажа хозяйственной и милитаристической утвари, очки опыта, уровни и примитивные (простите, уж как можем) сражения в плоском, как экран GBA, лесу.

Будучи осведомленным о теме сегодняшнего повествования, на десятой минуте истребления однообразных разбойников игрок начинает проявлять признаки определенного беспокойства. Тем более что Лунная богиня уже пару раз являлась ему во сне, оказавшись весьма достойных форм дамой без всякой, заметим, одежды. В первую же ночь на постоялом дворе игрок предпринимает настойчивые попытки познакомиться со своим компаньоном (не дракончиком) как можно ближе. Но девушка, пустив молодого человека в номер, лишь неуверенно жалуется на скудость запасов мини-бара и намекает на ранний подъем. Игроку становится невыносимо стыдно за свою испорченность.

Здесь, как почти во всех хентай-играх, нужно сделать невозможное: расслабиться. Стоит лишь перестать думать о Лунной богине в известном ключе и сконцентрироваться на прохождении немудреных квестов в Школе охотников, как дела пойдут сами собой.

Очевидно, в этом и состоит главный секрет магической привлекательности хентай-игр. Получив от покупателя полсотни долларов, авторы настоятельно дают понять, что «кина» совершенно точно не будет, «ловить» здесь нечего, и вообще — они всей командой ждут трамвай. Потеряв себя в действии, игрок обретает награду: затейливо движущиеся картинки теперь выглядят настоящим откровением...

...хентай-игры — тоже.



Клондайк

Человек с игрушечным именем: наполовину Питер Пен, наполовину Макс Пейн, полномочный представитель японской рисованной порнографии на территории компьютерных игр в говорящем на английском языке мире. Питер ПЕЙН (Peter Payne) почти в одиночку сражается с американским порно-истеблишментом и российскими пиратами, а в редкие минуты отдыха болтает по душам с обозревателем Game.EXE.

В прошлом учитель английского языка очень средней японской школы, Питер Пейн сегодня возглавляет одну из самых крупных и агрессивных компаний по дистрибуции хентай-игр в Америке — JAST USA (www.jastusa.com). С недавних пор также занимается издательским бизнесом, выпуская игры под лейблом Peach Princess (www.peachprincess.com).

В некотором смысле Питер Пейн зарабатывает на экспорте японской эротической (и порно, конечно) культуры. По одну руку у него — бездонный Восток, по другую — бескрайний, дикарский, истеричный Запад. Он переводит хентай-игры на английский язык и продает их через Интернет за несколько десятков долларов. Истинная ценность этих продуктов никому не известна. В его руках бизнес, который может исчезнуть или принести миллион — в любой момент.



Знаменосец японской эротической культуры Питер Пейн, директор JAST USA.

Молодой и совсем зеленый .EXE-космонавт высаживается на другую планету и по неопытности начинает сравнивать яблоки с бананами...

Game.EXE: Существует мнение, что хентай-игры — продукты «второго сорта», рождающиеся у гейм-дизайнеров, которые или сидят без денег, или им нечего сказать. И тогда они раздевают своих персонажей и заставляют их заниматься сексом. Можете ли вы прокомментировать это?

Питер ПЕЙН: Не могу согласиться с тем, что наши игры — плохого качества. Мы говорим о жанре, аналогов которому в Европе и США просто не существует, поэтому нет и корректных критериев оценки качества. Японские игровые студии тратят сотни тысяч долларов на оплату услуг талантливых художников и сценаристов, чтобы сохранить верность отаку[1].

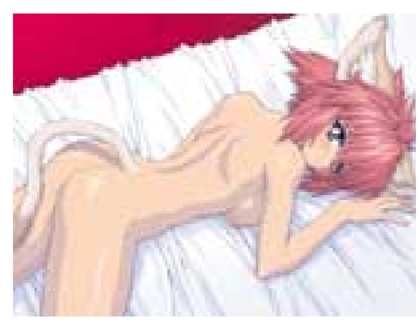
Несмотря на то что в Японии среднестатистическая хентай-игра продается тиражом 10-20 тысяч копий (гигантский объем, кстати — если вспомнить, сколько мы продаем на англоязычном рынке), все это — «копейки» в сравнении с рынком «обычных» компьютерных игр. Словом, хентай-игры — нишевый рынок, даже здесь, в Японии. При этом, повторюсь, художники вкладывают в каждую игру большой труд — одна сцена порой рисуется несколько дней.

.EXE: Аналогов хентай-играм на Западе действительно нет. Здесь люди привыкли получать «товар» за свои «деньги» ПРЯМО СЕЙЧАС. В хентай- же играх, кажется, процесс, приводящий к результату (свидания, ухаживание, ласки, переживания, внимание, взгляды, вздохи, подарки и пр.), ценится едва ли не больше закономерного итога — собственно секса, соития. Что, по-вашему, западные игроки находят в этих играх?

П.П.: Мы предпочитаем не применять термин «хентай-игры», потому что в Японии слово «хентай» означает «сексуально извращенный». Мы говорим «bishoujo[2] games» или же «dating-sim games» («симулятор свидания»).

Все станет яснее, если мы проведем аналогию с японским кинематографом. Как вы знаете, в среднестатистическом японском кино сюжет разворачивается неторопливо, а режиссер больше внимания уделяет эмоциональному рисунку момента и игре актеров, чем взрывающимся зданиям и автомобилям. Все это естественным

[1]Отаку (otaku) — преданный поклонник аниме/манги. (В среде отаку этот термин может иметь расширительное значение «преданный поклонник чего-либо».)
[2]Бисёдзё (bishoujo) — красавица, красивая девушка.


Секс с животными не входит в обязанности главного героя ролевой игры Brave Soul, но если Лунная богиня будет и дальше так безбожно динамить...

образом отражается и в близком искусстве — японских компьютерных играх. Западный игрок, возможно, не сразу увлекается перипетиями сюжета, ведущего вглубь игры, — в отличие от игрока японского, который очень быстро начинает ассоциировать себя с главным героем. Оттого окружающие его «красивые девушки» обретают глубину и резкость, и именно за этим чувством бисёдзё-



поклонник возвращается к этому жанру снова и снова.

.EXE: С технической точки зрения хентай-игры, как правило, очень примитивны. По сути, большинство из них представляют собой оживленный и озвученный комикс с ограниченной возможностью выбора. Подобный аскетизм — следствие небольших бюджетов или сознательное самоограничение во имя более значительных ценностей?

П.П.: Да, наши игры технически проще, чем ваш Quake 3 или что-то подобное. Но игры в других жанрах, к примеру, некоторые спортсимуляторы или аркады-скроллеры, могут быть еще проще. Разработчики хентай-проектов даже не пытаются угнаться за современными 3D-монстрами, честно. Возможно, в этом даже есть что-то вроде «дани традиции».

Люди покупают наши игры не ради того, чтобы найти применение своему GeForce4 и насладиться яркими, но пустыми по сути спецэффектами, — они банально влюбляются в персонажей, тех самых «красивых девушек», в историю, которую мы им рассказываем. С помощью «симуляторов свиданий» мужчины, которым в жизни так и не довелось испытать чувство любви к самой красивой девочке в классе (как водится, пламенное, но безответное), получает шанс. Вот в чем секрет притягательности этих игр, и создателям с издателями это прекрасно известно.

Между прочим, хентай-игры очень быстро обрастают технологическим «мясом»: в них появляется все больше анимированных и озвученных сцен, улучшается их совместимость с современным оборудованием и т.п. Но, скажу это еще раз, не стоит ждать от них 3D-чудес — бисёдзё-проекты ФУНДАМЕНТАЛЬНО отличаются от всего, что существует за пределами Японии, это другая планета, поэтому давайте все-таки сравнивать яблоки с яблоками, а не с бананами.

Продвинувшись вглубь территории, отряд инопланетных естествоиспытателей под руководством зеленого .EXE-космонавта начинает выведывать у местных жителей секреты КИ-Эроса

.EXE: Вы — издатель. Ваши критерии при отборе игр? Каковы здесь каноны? Что должно быть в хорошей хентай-игре, чтобы она прозвучала?

П.П.: Самое главное — выбрать удачную тему. Да, да, каждая игра должна обыгрывать одну из популярных тем: девушки-кролики, девушки-официантки (очень распространенный фетиш в Японии) или служанки, или круто замешенная детективная история, или комедия с переменой полов, и так далее. Мы постоянно ищем свежий материал, новые темы, которые до нас еще никто не затрагивал.

Безжалостные похотливые чудовища с огромным количеством нескромных щупальцев — одна из самых популярных тем в японской порнографии. Связано это среди прочего с запретом на изображение причинных мест.

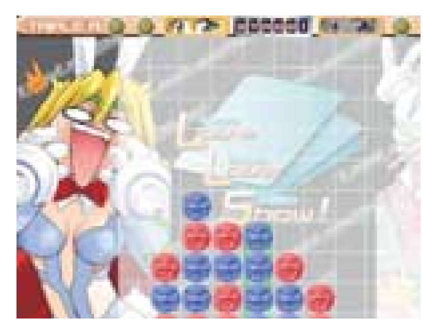
.EXE: Что представляет из себя обычная команда разработчиков хентай-игры?

П.П.: В Японии несколько сот компаний занимаются созданием хентай-игр, одни — очень крупные (Elf, например, владеет собственным зданием в Токио), другие, напротив, крошечные, состоят из пары художников и программиста. В последнее время японская экономика не слишком-то жалует разработчиков хентай-игр, тиражи упали, конкуренция растет, продать 10000 копий — уже удача.

.EXE: Хорошо, вот мы выбрали тему, у нас есть небольшая студия, что дальше? Как делается хентай-игра?

П.П.: После того как тема определена, нужно подобрать «правильного» художника, который сейчас в фаворе у любителей манги. X-Change и X-Change 2 стали очень популярны благодаря художнику Ясуме Аказаки (Yasuma Akazaki), весьма заметной фигуре в мире додзинси. Манга, додзинси и хентай очень плотно связаны, талантливые люди варятся в одном котле, и большинство художников ак-


В компьютерной игре Do You Like Horny Bunnies? главный герой, женоподобный юноша, устраивается официанткой в ресторан с необычным dress code для сотрудниц.



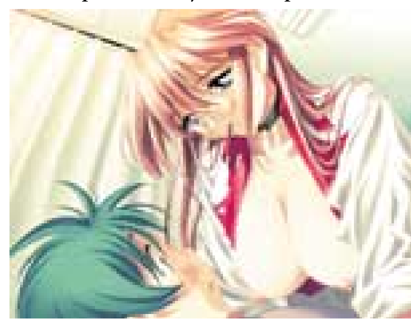
Хентай-игры — вовсе не обязательно квесты. Встречаются крестики-нолики, «камень-ножницы-бумага» и даже... стратегии.

тивно работают во всех областях одновременно.

Что дальше? В Crowd, например, один из трех сценаристов садится за написание сценария, а художники трудятся над обликом главных героев. Затем на основе сценария делается раскадровка (да, прямо как в кино) и создаются блок-схемы, отражающие ветвление сюжетной линии. Высокооплачиваемые манга-художники рисуют наброски анимированных сексуальных сцен, которые затем команда «просто рисовальщиков» доводит до ума: раскрашивает, создает задние планы... Море, океан по имени «Фотошоп», часы и часы в «Фотошопе»!

Затем программисты собирают готовые рисунки и анимацию в единое целое. На всех этапах создания игры разработчики стараются поддерживать контакт с игроками – это залог будущего коммерческого успеха проекта.

.EXE: Мы слышали, что при переводе хентай-игр на английский издатели



В Европе фильм Private Nurse был бы запрещен к показу даже по кабельным каналам для взрослых. Японская игра с одноименным названием — нежная и трогательная история любви мальчика и молодой сиделки.

стараются оставлять японскую озвучку. Иначе, мол, игра умирает, как выброшенная на берег медуза. Это правда?

П.П.: Мы оставляем японские голоса за кадром по двум причинам. Во-первых, наши игры несут в себе элемент японской культуры, который важен для наших покупателей на Западе, мы это чувствуем. Поэтому стараемся вмешиваться в ткань игры в самой минимальной степени — просто переводим историю на английский язык, ничего не меняя, ничего не удаляя.

Вторая причина состоит в том, что западный рынок хентай-игр не настолько велик, чтобы мы могли позволить себе использовать профессиональных актеров озвучания даже в случае необходимости. Так что, можно сказать, нам просто повезло. Никто не озвучивает хентай-игры на английском, и я не думаю, что кто-нибудь станет заниматься этим в будущем. Ну а красивые голоса японских девушек (тоже, конечно, красивых!) за кадром и текст на английском — неплохое подспорье для тех, кто решил улучшить свой японский.



Битвы роботов — еще одна популярная тема японских игр в целом и хентай-проектов в частности.

.EXE: Кстати, о художниках и рисованной анимации. В последнее время на рынке стали появляться хентай-игры в 3D. Например, серия Biko, Interact Play VR, серия Desblood. Как вы полагаете, смогут ли такие игры рано или поздно вытеснить традиционный рисованный ПК-хентай? Смогут ли они дать некий новый experience, недоступный рисованным проектам?

П.П.: Честно? Не знаю. Кто может предугадать, что случится? Просто так ничего не происходит, и, вполне возможно, трехмерные хентай-игры будут развиваться, собирая вокруг себя новых поклонников. Мы тоже, кстати, планируем к выпуску несколько 3D-игр. В одном я совершенно уверен — в трехмерных играх внимание к сюжету и персонажам останется на столь же высоком уровне.

Слегка освоившись, экспедиционный корпус космического .EXE-корабля совершает неловкое движение, оказывается под паровым катком западной порноиндустрии и обнаруживает у себя ниже пояса сплошную мозаику, а вместо головы — недальновидность

.EXE: Насколько сильны «цензурные предрассудки» в хентай-играх? Часто ли издателю приходится обуздывать фантазию художников? С какими проблемами приходится сталкиваться при издании хентай-игр на Западе (где, очевидно, и совсем другая культура отношения полов, и отношение к сексу между несовершеннолетними принципиально иное)?

П.П.: Сексуальные сцены в хентай-играх могут быть довольно откровенным, однако самые «шокирующие» (устоявшийся общественный вкус) изображения всегда скрываются мозаикой. И это вовсе не требование издателя или, шире, рынка, это самоцензура, которой придерживаются разработчики игр в рамках соглашения, достигнутого Japanese Software Morality Association (Sof-Rin). Делается это для того, чтобы избежать внешней, уже настоящей, цензуры со стороны государства.

Откровенные американские комиксы, к вашему сведению, «цензурируются» точно таким же образом. Одно из самых сильных конкурентных преимуществ наших игр состоит в том, что они продаются на Западе без официальных цензурных ограничений. Поэтому мы очень осторожно выбираем игры, в которых персонажам уже исполнилось 18 лет.

Между тем в хентай-играх очень часто обыгрываются темы любви между тинейджерами, которые на самом деле довольно точны и просто обязаны показываться именно так, как созданы изначально. Однако из-за того, что Соединенные Штаты Америки были и остаются пуританским государством, у нас постоянно возникают проблемы. Увы. Поэтому, если персонаж не достиг 18-летнего возраста, мы... аккуратно накидываем ему несколько лет при переводе на английский. Ни в коем случае не трогая сюжетную линию!

.EXE: Уверен, что этим проблемы с продвижением хентай-игр у JAST USA не ограничиваются. Так?

П.П.: К сожалению. Да, игры в этом жанре постепенно набирают популярность в Европе и Америке, несмотря на весьма узкие каналы их распространения — мы продаем их в основном через сеть магазинов комиксов и, конечно, Интернет. Но вот уже много лет мы ведем непрекращающуюся войну с

Главный герой локального хентай-блокбастера X-Change 2 в результате трагического эксперимента превращается в девушку.



западным истеблишментом «развлечений для взрослых» за право распространять нашу продукцию на их территории. В данный момент в этой индустрии заправляют предвзятые и недальновидные менеджеры, особенно много таких среди владельцев магазинов и дистрибьюторов. Несмотря на большой интерес со стороны наших поклонников на Западе, которые хотят покупать хентай-игры и другие продукты — мангу, хентай-DVD, большинство продавцов воротят нос от рисованной японской эротики, отделываясь пошлостями вроде «наши клиенты хотят только живой экшен».

Что здесь скажешь... В 1972 году Ричард Никсон одержал победу на президентских выборах с самым убедительным результатом за всю историю страны, набрав почти 61% голосов. Это значит, что 39% избирателей в тот момент думали по-другому. Глубоко ошибочно недооценивать хентай-рынок на Западе, ведь большинство поклонников хентая, как правило, становятся отаку, начинают коллекционировать все, что связано с предметом их обожания, и даже возводят в своих квартирах настоящие «алтари», посвященные «более-красивым-чем-в-жизни» девочкам. Разве не о такой верности потребителей мечтают маркетологи во всем мире?

...что позволяет ему познакомиться поближе с множеством других девушек.



.EXE: Тем не менее в целом рынок хентай-игр вступил в пору коммерческой зрелости. Что ожидает его дальше? Станет ли он более зависимым от издателей и продавцов, как это произошло с «обычными» КИ (где публикатор — царь и бог)? Можно ли ожидать от жанра новых, удивительных сюрпризов? Как повлияет на хентай-игры Интернет и бум многопользовательских развлечений? Есть ли какие-то хентай-подвижки на фронте цветных мобильных телефонов и PocketPC?..

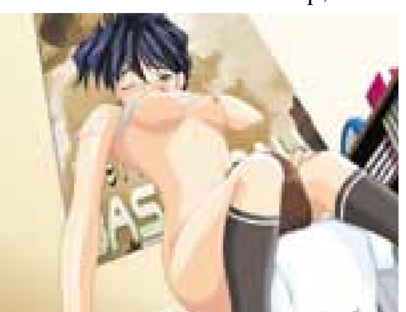
П.П.: Очень интересный вопрос! Только поймите, что для подобных инноваций рынок должен стать БОЛЬШЕ. Японские разработчики хентай-игр должны переориентироваться в первую очередь на поклонников во всем мире и только потом заниматься внутренним рынком. А этого пока не происходит.

Кроме того, будущее хентай-игр во многом зависит и от самих игроков. Если западные любители хентай хотят играть в наши игры на английском языке, они должны голосовать трудовым долларом, а не скачивать их на пиратских сайтах. Тем самым многие западные хентай-поклонники (возможно, сами того не понимая) роют могилу своим любимым и желанным персонажам. А потом удивляются: что случилось с компаниями вроде Otaku Publishing или Himeya Soft? Ребята, их больше не существует, они разорились благодаря усилиям своих фэнов!

Конечно, процесс с прогрессом идут, и довольно быстро. Когда в 1996-м году я перестал преподавать в школе и занялся этим бизнесом, в год на английском языке выходило лишь несколько Н-игр, и любителям приходилось покупать все подряд, потому что выбора просто не было. Сегодня на сайте JAST USA продается более пятидесяти локализованных хентай-игр, и люди уже могут выбирать сюжет и стиль «под себя».

Ближайший шаг, по нашему мнению, — DVD-игры, для которых потребуются только телевизор и проигрыватель, никакого компьютера. Конечно, сюжет у них будет попроще (нет жесткого диска — нельзя сохраняться), но, думается, направление очень перспективное...

...и мальчиков.



.EXE: Питер, спасибо за интересный рассказ! Желаем вам реализовать школьные фантазии всех мужчин среднего возраста в мире и заработать наконец много денег.

Беседу вел Олег Хажинский.

Я была стриптизершей во времени!

Маша Ариманова

Порнография – штука обоюдоострая. Что ни говори, а приятно сохранять некоторую отстраненность при работе с нижеперечисленными произведениями – меня по крайней мере никак не обвинишь в их «личном использовании» (ужас какой). Полюса, понимаете ли, элементарно не те намагничены. С другой стороны, некоторая двусмысленность сохраняется. Взгляд со стороны на полупрофессиональной основе? Гм...

Мне хотелось бы рассказать вам об истинно эпическом противостоянии, имевшем место быть на полях КИ в течение последнего десятилетия прошлого века. О сексуальном армагеддоне, половом апокалипсисе, сокрушительном столкновении двух носовых фигур порнографических квестов (будучи существами высокой интеллектуальной организации, светила лишенных наклеек видеокассет, низкокачественных MPEG-файлов и продаваемых из-под полы глянцевых открыток, по слухам, уважают жанр, не пропускают ни одной новинки и пристально следят за прогрессом), после которого лицо эротики Запада никогда уже не станет прежним. Готовы?



Наша героиня, Сансет Томас, ослепительная звезда таких, не побоюсь этого слова, легендарных видеолент, как Deep Throat #6 и Deep Inside Dirty Debutantes #1.



Geisha. Здоровый порнографический киберпанк от Coktel Vision и Tomahawk. Мона Лиза в овердрайве и уроки равномерного распределения солнцезащитного крема по прекрасной незнакомке.

Убивая Джилиан

Итак, одна наша героиня, Сансет Томас (Sunset Thomas), ослепительная звезда таких, не побоюсь этого слова, легендарных видеолент, как Deep Throat #6 и Deep Inside Dirty Debutantes #1, видела в этой жизни неизмеримо, да-да, поболее вашей прилежной корреспондентки. Уродившись в Теннесси и достигнув сравнительного совершеннолетия на обочине гоночного трека Дайтоны, начинала наша южанка, как и все, с трогательного любительского видео, но после America's Dirtiest Home Videos #4, сработанного по приезде в Лос-Анджелес в июне 1991 года и взошедшего в ранг неумирающей классики, обрела всемирную славу, обратив на свои экологически чистые таланты благосклонные взоры режиссеров-профессионалов. Один из них, Майкл Нинн, известный в узких кругах пристрастиями к «сомнительным новшествам», сначала снял Сансет в чувственных короткометражках «Секс» и «Латекс», а потом ненароком сработал на основе последней Michael Ninn's Latex: The Game (1995, VCA Interactive, далее — Изделие #1)... Другая — Та Самая Джилиан Боннер (Gillian Bonner) из



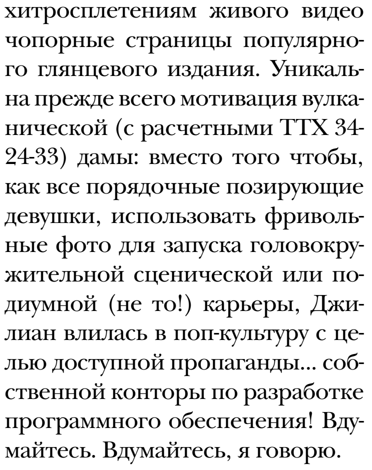


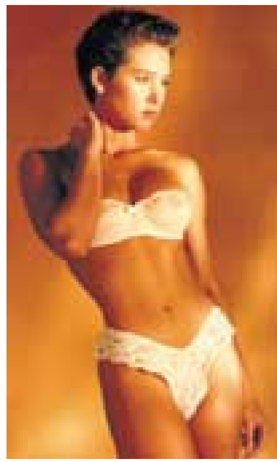
Geisha.



Geisha. Дама и дракон. Назидательный межвидовый финал несколько в духе японской мультипликации.

Джорджии, о которой вы наверняка где-то слышали, — предпочла бурным хитросплетениям живого видео чопорные страницы популярного глянцевого издания. Уникальна прежде всего мотивация вулканической (с расчетными ТТХ 34-24-33) дамы: вместо того чтобы, как все порядочные позирующие девушки, использовать фривольные фото для запуска головокружительной сценической или подиумной (не то!) карьеры, Джилиан влилась в поп-культуру с целью доступной пропаганды... собственной конторы по разработке программного обеспечения! Вдумайтесь. Вдумайтесь, я говорю.





Та Самая Джилиан Боннер (Gillian Bonner) из Джорджии, о которой вы наверняка где-то слышали...

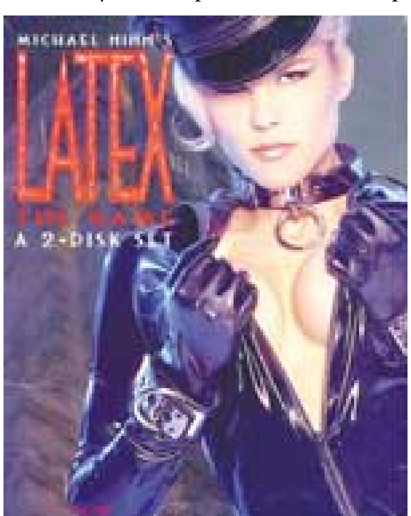
Да-да, в 1984 году г-жа Боннер с отличием закончила среднюю школу в Атланте, в 1992-м, обратившись в компьютерного гения, основала компанию Black Dragon Publishing (http://blackdragon.com), а в апреле 96-го стала Темой Номера журнала «Плейбой». (Вот это карьера! Владеющие данными читательницы, от корки до корки пролистывающие очередной «Полигон», возьмите на карандаш.) Ее Riana Rouge вышла в 1997 году (далее — Изделие #2). Участие многогранной отличницы Джилиан, внешне (по крайней мере ниже линии ключиц) отличимой от Сансет Томас с некоторым трудом, в таких аспектах производства, как дизайн локаций и разработка концепт-арта, не говоря уж об общем продюсировании и техническом руководстве, лишний раз подтверждает тезис о единстве и борьбе противоположностей.

Кроме всего прочего Боннер, эта Джейн Дженсен (Jane Jensen) без паранджи, ведет в «Плейбое» ежемесячную колонку, в которой оповещает читателей о технологических новинках и их влиянии на индустрию развлечений, а также организовывает интервью со знаменитыми музыкантами, актерами, учеными мужами... Со времени Black Dragon Джилиан успела распахнуть еще две компании и положительно нравится всей редакции Game.EXE своим заразительным оптимизмом. Постеры Джилиан прямо-таки излучают во все стороны, в то время как Сансет Томас, по мнению авторитетной мужской экспертной комиссии во главе с, проигрывает испытание временем той же Анне Николь Смит.

Раздевание на раздевание

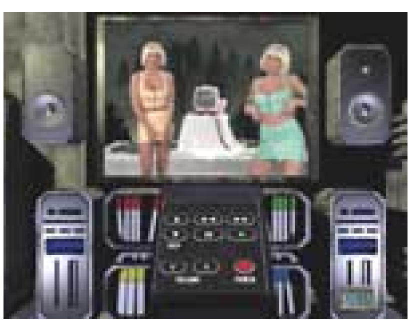
А что касается мирской игровой природы Изделий #1 и #2... Позвольте для начала небольшой исторический обзорчик евроамериканского компьютерного порно.

Самое раннее мое воспоминание, связанное с такого рода продукцией, относится к 1990 году и пронзительно красивой эротической безделушке Geisha от респектабельной Coktel Vision, — блейковский Красный Дракон и Наполовину Железная Азиатка в исполнении авторов «Инков» и «Гоблинов». Болезненно прекрасное произведение (аркада + немножко квеста) балансировало на грани между утонченной французской порнографией и самым настоящим хентаем. На французской порнографии девелоперы на тот момент собаку съели, так как годом раньше выпустили Emmanuelle: A Game of Eroticism по понятно какому жаркому роману. Редчайшие, штучные произведения в эфире, переполненном карточными играми на расставание с деталями одежды и знакомство с посторонними предметами (а также всевозможными немыслимыми комбинациями пазлов и фрагментов прелестных девушек)... Позднее пришел — и остался надолго — Ларри Лаффер, о котором и без того уже очень и очень много писали.



Latex: The Game. Сансет Томас демонстрирует очевидные преимущества пластиковых молний в своем нелегком ремесле. Плюс весьма функциональное колечко.

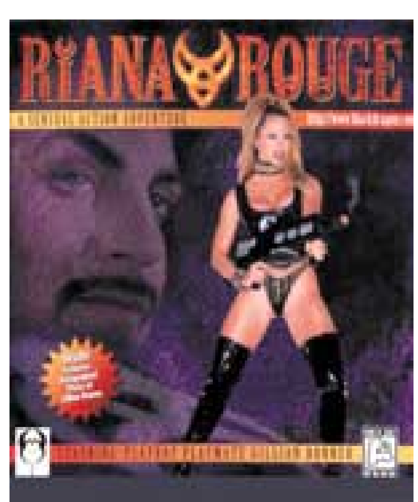
(Как ни странно, мужчины вспоминают другое. Для большинства Запад начался с некоего загадочного Interactive Girls Club, девицы которого участвовали в несколько рискованных экспериментах с, например, безопасной бритвой. Сколько-нибудь локализовать оные апокрифические полотна мне не удалось, но, похоже, все до единой Интерактивные Дамы обессмертили свои честные имена не хуже шести предпри-





Latex: The Game.

Riana Rouge. Мрачный эсхатологический боевик? Не совсем. Слоган A Sensual Action Adventure скорее характеризует внешность Джилиан Боннер (путешествие взгляда от макушки до каблуков — вот вам и sensual action adventure), нежели характер квеста.







Riana Rouge.

нимательниц из Уайтчэпела, павших от руки Джека-Потрошителя...)

Но «Ларри Лаффер» — это квест высшей пробы, в интересующей нас области удовлетворяющийся полупрозрачными намеками и эвфемизмами (как и многие квесты, проходящие под грифом «Только для взрослых», — главным образом психологические триллеры со вспышками обнаженной натуры). В работах порнографических полутона, конечно же, недопустимы. Изделия, столь пристально рассматриваемые нами в контексте эпохи, представляют собой классическое чередование эротических сцен, нарастающих крещендо. Места же промежуточные суть смысловые швы, логические мостики простейшей конструкции, краткие и оттого драгоценные спазмы геймплея.

В 1998 и 1999 годах немецкий разработчик под интригующим названием Interactive Strip разродился ударной двойкой Lula: The Sexy Empire (симулятор мелкого порнографического фотографа с сильным национальным колоритом) и Wet Attack: The Empire Cums Back (продолжение симулятора мелкого порнографического фотографа с сильным национальным колоритом), ознаменовавшей собой закат эры бюджетного европейского порно в КИ. В новом миллениуме мы, увы, оказались приговорены к таким беззубым и невинным творениям, как надоевшая хуже (вставьте свое многозначительное эротическое сравнение) Druuna: Morbus Gravis или какой-нибудь там Panty Rider: From Here to Immaturity (2000, Simon & Schuster). Но у Джилиан Боннер, Сансет Томас и Майкла Нинна все еще обстояло куда как серьезно. Тотальная обнаженка. Вид спереди на голого человека. Настоящая Женская Дружба, да еще, понимаете ли, с вариантами...

Они, Изделия ##1 и 2

В Изделии #1 (Michael Ninn's Latex: The Game) мы дежурно знакомимся с бесстыдным содержимым треугольных киосков Альфавиля и дивимся, как такая уродливая, в сущности, по всем параметрам игра может держать первое место в соответствующем списке и все еще здорово продаваться через аукционы и почтовые каталоги. Ну, во-первых, благодаря отчаянным режиссерским усилиями Нинна, да и актеры тоже, бедные, стараются. Во-вторых, вероятно, следует учесть деликатность разработчиков — Изделие #1 не инсталлируется вообще. Лишь робко, словно глаз на стебельке, забрасывает на рабочий стол легко укрываемую от посторонних глаз «иконку»... Не следует забывать, что игры этого порядка постоянно сидят на чемоданах — от их расторопности в захлопывании окон и бесследности растворения на просторах жестого диска традиционно зависят материальное благосостояние и само личное благополучие многоуважаемых игроков. Не все, не все невольные созерцатели легко мирятся со светлым образом Сансет Томас в процессе исполнения фигуры высшего пилотажа. Обидна чисто конституциональная разница.

Изделию #2 (Riana Rouge), напротив, присуща некоторая слоновость. Да и диву Боннер, при всех ее интеллектуальных достоинствах, в роли скромной секретарши я, простите, никак не покупаю. Вот когда она напяливает на себя рискованную (в смысле сохранности кожных покровов) кольчугу и начинает методично, гм, спасать рыжеволосую сослуживицу из когтей обитателей чужих миров... И долго, знаете ли, спасает... Тогда да — тогда даже мне видно, за что зрители выложили кровные денежки, почему тот апрельский выпуск «Плейбоя» сметали с прилавков. Для финала скажу, что чисто субъективно Latex: The Game — существенно больший квест, зато Riana Rouge присуща некоторая грациозность. Тяжеловесному отбойному профессионализму так приятно предпочесть трепетание перышек фотомодели с дилетантскими замашками и большим компьютерным будущим. Всегда.

Panty Raider. Упоминаем эту жалкую пародию на настоящий порнографический квест только ради гениального немецкого варианта названия -- Blitzer Flitzer. Беспроигрышно.

Ниже шаг за шагом конспектируется процесс созидания идеальной порнографической игры, использующей последние нецензурные словеса техники и являющейся гарантированным коммерческим хитом. Материал рекомендуется вниманию порномагнатов, начинающих разработчиков и сутенеров, владеющих богатой материально-технической базой и готовых попробовать свои силы на новом поприще.

Название Русскоязычное имя достойной порнографической (или хотя бы эротической) игры должно содержать в себе пять жизненно необходимых компонентов. Во-первых, в условиях сумасшедшей конкуренции на довольно узком секторе рынка клиент берется в оборот с одного слова или не берется вообще. Тут на помощь приходят видеорежиссеры: стартовый эпитет «немыслимые» («непристойные», «необыкновенные») железно приковывает распаленный взгляд к нужной видеокассете.

Со вторым этапом проблем нет: богатейший литературный опыт индустрии не оставляет практически никаких вариантов. «Похождения» («приключения», «поползновения»)... Третий же шажок должен немного приоткрывать природу нашего продукта, демонстрировать его немалые преимущества перед аналогичными работами, но в то же время нельзя сразу выкладывать все козыри... Что-нибудь вроде «сладострастных» или «ненасытных» (множественное число предполагает разнообразие вариантов)? Вполне сгодится.

Четвертая часть названия — самая ответственная, в ней мы задаем направленность произведения, и от смысловой нагрузки здесь полностью отбрыкаться не удастся. Если сулим «космических», «средневековых» или «вулканических» (а каких же еще?) персонажей, то придется потратиться на космос, вулкан или иную окружающую среду. Бедный бюджет! Но именно в нашем случае не все потеряно: в силу гениальной физиологической конструкции игроков их глаза невольно сосредоточиваются на центральных (наицентральнейших) объектах постановки, и слишком убедительных вулканов или замков городить не придется — шла же с аншлагом пьеса господина де Сада...

Как ЭТО делается

В завершение зрительного контакта с коробкой очень важно подстегнуть воображение игрока, спрыснуть его синапсы мифологическим дезодорантом: «валькирий» («сирен», «амазонок»)... Выбор практически неограничен, но женские персонали объективно предпочтительнее.

Следовательно, наша идеальная порноигра не может называться иначе как «НЕОБЫКНОВЕННЫЕ ПОХОЖДЕНИЯ СЛАДОСТРАСТНЫХ КОСМИЧЕСКИХ СИРЕН».

Графика Самая малозначимая часть. В конце концов, лучшие порнографические игры творились еще в эпоху текстовых квестов... Как и в случае с РПГ, наш самый мощный инструмент — воображение игрока, способного представить такие безобразия, которые и не снились разработчикам продукта. В этом аспекте на пользователя порнографических игр всегда можно положиться.

Дабы не выглядеть полными ретроградами и не тратиться на дорогостоящих фотодевушек, можно обратиться к услугам безразличных полигонов и технологии motion capture. Модели? Проще всего повесить датчики на спаривающихся домашних хомячков.

Сюжет Предложений поступила масса, поэтому пришлось организовывать некоторое подобие конкурса. Победила история, крайне естественным образом интегрирующая в себя пингвинов, индийские колонии, американские мотели, деревенский велосипед, последнее танго в Париже, девочку Жюстину и девять с половиной недель из жизни агента ФБР под прикрытием в борделе на мексиканской границе, поддерживаемом сексуальными вампирами. Специально нанятый человек перепишет ее под космофантастическое окружение, добавив звезды, порнографических роботов и минимум одну механическую вагину.

Музыка Нечто релаксирующее. В жестких батальных сценах предполагается использовать многочисленные композиции группы Dire Straits, наделенные подходящим ритмом.

Звук Ох...

Управление Ух... Многочисленные просьбы о наличии убедительной обратной связи отложены в стороны как нездорово-провокационные. Поддержка контроллеров, изготовляемых на заказ в специализированных подпольных магазинах (скажем, геймпадов, являющихся точной копией причинных мест дельфина-самца), не гарантируется фирмой.

Многопользовательский режим Тут проблемы начинаются, когда в процессе желает принять участие значительное (34 и более) число участников. Решено было обратиться к опыту многопользовательского шутера Battlefield 1942. Помните тамошние танки с изрядным числом открытых позиций?

Наконец, геймплей Мнения разделились.

Тайные поклонники серии Cumfighter, предпочитающие до смерти забрасывать противника собственной ДНК, настаивали на ураганном FPS или скользком файтинге с монструозным разнообразием захватов с тыла. Отведавшие похождений Лулы в The Sexy Empire и Empire Cums Back, выдвигали идею сложного экономического симулятора распространителя детской порнографии. Наконец, холодные профессионалы, рискнувшие здоровьем на бескрайних полях тематических онлайновых развлечений, предлагали, чтобы все было «как в The Sims, но с групповухой», а плановый обозреватель японской национальной кухни бормотал что-то о средней школе, докторских кабинетах и троллейбусах...

Давно напрашивающееся предложение наконец-то воссоединить все эти замечательные образчики гормональных развлечений было встречено дружным гулом одобрения: в нашем экономическом симуляторе белковые секс-коммандос, закамуфлированные под учеников японской средней школы, обустраивают базу, замаскированную под онлайновый дом терпимости, и сдерживают нашествие инопланетных гермафродитов-извращенцев, принявших обличие всемирно известных фотомоделей и актрис[1], в полностью трехмерных боевых миссиях от первого лица с применением приемов тайных индийских единоборств из популярной брошюры.

Соприкосновение с настоящим искусством не проходит бесследно. Предложение составить собственными ментальными силами Идеальную Порнографическую Игру вызвало в творческом коллективе Темы Номера здоровое оживление: в воздухе вырисовались щедрые окружности и кривые с рискованной амплитудой, приводились многочисленные примеры «из жизни друзей», прогревалось демонстрационное оборудование...

Таким образом, рожденный нами проект является лучшей порнографической игрой из когда-либо созданных. Экспресс-анализ мировой классики, проведенный редакцией Game.EXE, позволяет развеять последние сомнения:

1) Civilization. «Цивилизация» менее реалистична, чем «Необыкновенные похождения сладострастных космических сирен», к тому же в научном древе игры отсутствует одно из самых важных (и многофункциональных) изобретений человечества после геймпада с force feedback.

2) Pirates!. Да, здешние фехтовальные эпизоды составляют серьезную конкуренцию нашей игре в силу их несомненной метафоричности и легко извлекаемого подтекста. Тем не менее однополая принадлежность «сражающихся» капитанов оставляет за бортом «Пиратов» немалую гетеросексуальную аудиторию, что представляет собой серьезный минус с маркетинговой точки зрения.

3) UFO: Enemy Unknown. Очень хорошая попытка, но финальное решение братьев Голлопов вырезать из батальных эпизодов все ходы с натуралистичными межпланетными оргиями несколько подкашивает эту гениальную игру.

4) The Last Express. Полный провал по всем параметрам. Отлично задуманная хентай-игра (тридцать актеров, бюджет в два миллиона долларов, укротитель зверей и массажистка на съемочной площадке) реализована совершенно бездарно и оставляет многих пассажиров возмутительно неудовлетворенными. Вот что получается, когда за дело берется непрофессионал!

Маша Ариманова, от имени и по поручению.

[1]Топ-модели, по личной дружбе согласившиеся безвозмездно позировать для игр и обложек межпланетного сверхжурнала Game.EXE в более чем обнаженном виде (календарь): Летиция Каста, Кармен Кэсс, Каролина Рибейро, Бриджит Холл, Даниэлла Пестова, Джессика Альба, Николь Мэддокс, Анна Мари Годар, Алиссия Маркуци, Элизабет Хилдэн, Памелла Штайн, Шерил Фенн.

Силиконовая дыра

Олег Михайлович Хажинский третий день подряд уговаривает сиделку расстегнуть пуговичку на кофте. Самую верхнюю. У воротничка. В то время как мой долготерпимый и целомудренный коллега проглядывает, наверное, пятисотое диалоговое окно за день, я нахожусь на идеологическом распутье. Какой же борцовский прием применить: мощно, но нежно схватить соперницу за или сразу решиться на зондирование? На просторах эротического сайта Christie's Room что ни секунда – то высокая моральная дилемма.

Запад отличается от Востока желанием получить все, сразу и вдвое больше чем у соседа — даже если речь идет об увеличении пениса в пять раз (то есть особенно, если так). Стратегия любого западного виртупорно укладывается в полтора хода: ню сразу, экшен начиная с седьмой секунды. Здесь нет эротических игр как жанра, как культуры: налицо симуляторы секса и его стимуляторы.

О чем мечтает Влюбленный Тома

Точнее, больше нет. С уходом в 1998 г. с игросцены Эла Лоуи (Al Lowe), автора серии квестов Leisure Suit Larry (Маша выше уже вздыхала), знамя интеллектуально-эротических игр было сдано в архив (впрочем, кажется, немцы из CDV не оставляют надежд тряхнуть стариной — их эротоманский квест Lula 3D вот уже пару лет пугает нас своим «скорым» релизом). Более того, его, Ларрино знамя, с некоторых пор стали сторониться как чумного: девелоперам и так бесконечно пеняют за «пропаганду насилия», не хватало еще возрастного ценза за «обнаженку». В результате произошла удивительная вещь: провал, молчание длиной в несколько лет, «игры для взрослых» словно попали во временной вихрь, откуда в массовом порядке вынырнули лишь год с небольшим назад. Зажав в руках ископаемые спрайтовые движки и портофолио девиц с прическами из махровых восьмидесятых, они в испуге разглядывают дивный новый мир... Бездна, имя которой Интернет, в ответ пристально изучает пришельцев. После недавнего скандала в Великобритании, когда власти абсолютно возмутительным образом воспользовались списком оплативших услуги порносайтов с помощью кредитных карт (чтобы обвинить несчастных во всех грехах), медиамагнатам солнечной Калифорнии срочно требуются запасные аэродромы.



Roboho. Странные наросты на голове секс-бомб-андроида объясняются глубокой приязнью дизайнеров к персонажу принцессы Леи из «Звездных войн».

Somavision. Американские солдаты, расквартированные в Ираке, уже давно засыпают держателей сайта просьбами привезти их любимую девушку Синди на гастроли вместе со звездами «Плейбоя».

Компьютерные игры представляют крохотную, но крайне перспективную взлетную полосу. К выполненной в 3D Studio модели довольно сложно привязаться со статьей УК о растлении малолетних, правда же? Ну а современные графические моторы без особых усилий воспроизведут скелетную и мышечную анимацию, чувственную артикуляцию губ, взлеты ресниц, учащенное дыхание и прочие непременные атрибуты ЭТОЙ индустрии.

Для процветания Интернет-ниши есть и еще одна важная причина. Пресловутая анонимность всемирной сети, подкашиваемая то одним скандалом, то другим, все же избавляет потенциальных клиентов от столкновения с обществом. Граждане одной великой державы до сих пор произносят молитву перед нападением на сочный бигмак, а по воскресеньям, не поверите, даже ходят в церковь. Словом, нормальному психу, спешащему в секс-шоп за утренними покупками, в одинаковой степени неприятны как обыватели, так и его собратья, маргиналы. Гораздо удобнее вообще не выходить из дома.

Сами авторы виртупорно предпочитают определение «интерактивная эротика»: «Помните, это не игры в привычном



3D Slut (здесь и далее). У девушки нет ни единой причины взирать на игрока вот такими глазами. Или вы снова достали огурец?

вам понимании термина. Думайте о наших продуктах как о симуляции, ведь игра предполагает определенные правила, которые надо соблюдать, трудности, которые необходимо преодолевать. Наша задача иная: заставить пользователя почувствовать реальность происходящего на экране монитора. Симулятор секса? — отличное определение!»

3D Slut

www.3dslut.com

разработчик/издатель: thriXXX (www.thrixxx.com)

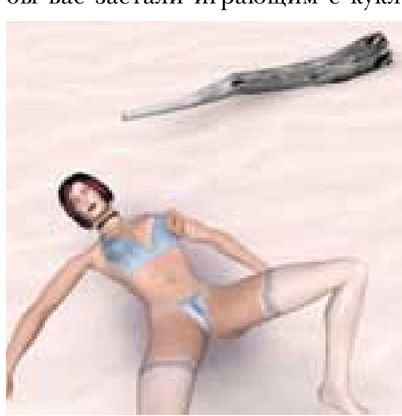
жанр: Симулятор секса

Надувное счастье

Симулятор секса ничем не отличается от авиасимулятора. Самообман, по сути, один. Еще какую-нибудь дюжину лет назад, пока виртуальный пилот активно отправлял длинные прямоугольники в сторону напоминающего самолет скопища треугольников, его идейный собрат неловким движением мыши втыкал совершенно самодостаточный, левитирующий, криво нарисованный мужской половой в фотографию моложавой блондинки. Объект неуемной страсти пучил глаза, скрежетал дисководом и заставлял отчаянно кашляющий PC-спикер выводить «их комме!» голосом робота-андроида Вертера.

Вот это — приятное нам порно. В его направлении можно ненатужно острить, его легко презирать, о нем так весело рассказывать чуть хмельной компании ближе к середине ночи. Еще более важно, что герлфренд уверенно читает в нем глупость и прощает. А что, простите, нам делать с 3D Slut? Вот вам, да, вам, молодой человек, простят надувную женщину? И даже виртуальную надувную тетку — тоже нет? Тогда продукцию краснознаменной Интернет-фабрики thriXXX лучше обойти стороной: вы же не хотите, чтобы вас застали играющим с куклой, с резиновой куклой, с виртуальной резиновой куклой? «Это огурец?» — спрашивает наконец подружка после пятиминутной проповеди об извращенцах. С бананом сомнений тоже не возникло, а значит, со времен мышеуправляемого летающего пениса утекло немало воды и компьютерная графика совершила-таки пару рывков вперед. С тех пор аниматоры научились искусно моделировать не одни только овощи и фрукты в трехмерном пространстве: у них замечательно получаются мужские и женские тела, предметы одежды и прочие сопутствующие товары.

Кто сказал, что такие женщины на дороге не валяются?



Корягу в ход пускать не придется, клянемся.

Пользователь (эта волшебная компьютерная терминология!) 3D Slut выбирает: цвет глаз, помады, теней для век, волос (везде), форму губ, величину груди и даже количество растительности на лобке (как в рекламе Gucci — нельзя!), дизайн белья, его цвет, очки (да/нет), украшения, предметы фетиша, татуировки, веснушки, линии от загара. Достаточно ли черна ваша негритянка, мистер Грант? Правильное ли платье на Монике, Билли?

В лифте, на пляже, в офисе и на заднем дворе — где вы хотели бы увидеть кукол, делающих ЭТО? То, се, все. Грудная клетка надувных методично двигается, безумно вращаются глазные яблоки, а изящно наманикюренная рука сама сползает в, едва лишь столбик ртути в градуснике страсти достигает условленной точки кипения. Стереотипическая озвучка терзает динамики стонами с немецким, а то и французским акцентом.

Работайте, работайте мышью! Лишь эта периферия напоминает о курьезах порнопопыток прошлого века. Курсор-рука охаживает кукол по ягодицам и крутит шарообразную грудь за сосок. Особо сноровистым бойцам виртуально-эротического фронта открываются — как в хорошей аркаде — все новые и новые позы. Авторы предупреждают: не все позиции доступны в кабинете гинеколога! (Мы скорбим.) В усладу энтузиастам смоделирован комплексный уровень, практически ролевое подземелье: женский туалет. Здесь, словно в пику статичным, камерным декорациям прочих мест надувных увеселений, разрешают пометаться по угодьям, заглянуть сверху, подползти снизу...



Челендж есть?

Получается, некий элемент игры в симуляции секса присутствует даже помимо воли авторов. За неимением лучшего на клиента вешают роль внимательного ловеласа, обязанного следить, чтобы пламя в топке паровоза любви не ослабевало ни на секунду. Интрига — очень хорошо. Что дальше?

Следуют вариации на тему. Например, у технологически совершенной 3D Slut находится мощная оппозиция, чье оружие — невменяемое чувство юмора. Речь о Roboho (www.roboho.com) — Robotica Erotica XXX Game, где пресловутой лубовью балуются металлическая секс-бомба и ее маленький шаровидный

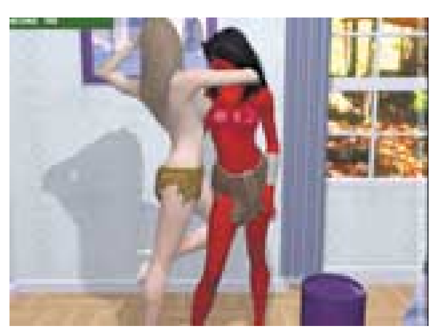
друг (почти Колобок из неприличного анекдота «Откуда сказал?»). В отличие от героя анекдота, у железного колобка есть пара гидравлических манипуляторов, массивный фаллоимитатор и выштамповка «смайла» на лицевой панели. Идеальный любовник — знойно говорит «Мип!», всегда улыбается. Список features металлической секс-бомбы вообще напрашивается на страницы диссертации на тему «Мир глазами самцов»: полностью программируемый мозг, заменяемые части тела (торс, ноги, руки), динамический размер груди, специальный дизайн ротовой полости, а также другие интимные сокровища настоящей женщины 21 века. Отзывы общественности донельзя положительны. Пишет SkatingKing1212: «Я немного растерялся, увидев, как огромный механический <...> ходит ходуном в металлической <...> — с четким звуком работающей пневматики! И через секунду рухнул на стол от истерического хохота. Но, вынужден признаться, со временем я стал находить происходящее на экране до странного эротичным. До сих пор не могу разобраться в себе, поэтому и играю в Roboho. В любом случае должен выразить признательность автору игры, он заставил меня взглянуть на «Сопротивление материалов» и «Теоретическую механику» в совершенно неожиданном свете...»

Кабельщик за углом

Чуть позади головного вагона прицепилась и не отстает Somavision (www.somavision.com) с этюдами из жизни порнорежиссеров. Кстати, один из немногих классических сюжетов, успешно ассимилированных виртуальной индустрией у кино: прославленных монтеров, чистильщиков бассейнов и специалистов по ремонту кондиционеров пришлось благополучно оставить на видео. Зато от фотографа или режиссера до пользователя интерактивной эротики — один шаг. Новокрещеному Тинто Брассу вручаются бразды правления съемкой, и вот счастливец уже елозит камерой вокруг легкомысленно настроенных кукол, понукая их крепким словцом из диалогового окна.







Christie's Room (здесь и далее). Девочки из гимназии проводят время в танцах и созерцании картин великой русской зимы.

«Мы страстно желаем достичь эффекта фотореалистичной графики, — сообщает миру хозяин Somavision Алан Уотс (Alan Watts). — Зачастую приходится совмещать настоящие фотографии с моделями, особенно когда дело касается пикантных анатомических подробностей. Ведь именно на них концентрирует свое внимание клиент, никогда не забывающий использовать функцию Zoom In! Откуда черпаем вдохновение? В основном из рекламы Victoria's Secret, наверное: мы вынуждены делать наших девочек придерживаясь эталонов красоты, формируемых рекламой женского белья. Такова селяви».

Графическому движку Somavision не хватает оборотов для соревнования с главным детищем thriXXX, но качество с лихвой возмещается количеством. Список доступных моделей ежемесячно обновляется, подписчиков вовлекают в процесс голосованиями, конкурсами на титул «Девушки года», принимаются даже личные просьбы (скажем, об увеличении длины волос или размещении очень личной татуировки). Вместе с интерактивной частью обязательно подается «hands free», стриптиз. Поставщик комплексных услуг не должен позволять узким специалистам вроде Strip Kittens (www.stripkittens.com) перебивать аппетит клиента и подкармливать его на стороне. Активная Somavision планирует скорую трансляцию своего Интернет-царства на удобные носители: PC CD-ROM и даже DVD.

Ну да, DVD. В погоне за прихотливой прибылью порногуру выжимают из вполне привычных вам ресурсов немыслимые возможности, Скоро они уговорят ваши интеллектуальные пылесосы «Трилобит» приставать к мягким игрушкам — и вот тогда вы повеселитесь по-настоящему. А пока удивитесь настойчивости мастеров жанра, наматывающих на интерактивное меню обычного домашнего DVD-проигрывателя целые порнопеплумы. Видели интерактивные книжки, где каждый новый абзац отправляет вас на пятьдесят страниц вперед, а дальше сориентируетесь на местности? Та же история: вы наблюдаете за моделью со стороны, скажем, в ресторане, затем приближаетесь, она охотно рассказывает о себе и спрашивает, куда бы вы хотели сейчас отправиться. Материализуется меню, выбирающие по главам специально отснятые сцены «на пляже», «в номере отеля» и так далее. Каждый, разумеется, патентует свое «изобретение» под громким именем-стандартом вроде TFUI, Touch and Feel User Interface от Pixis (www.pixis.com). Не относитесь к их деятельности снисходительно — приставочно-телевизионная интерактивная эротика крепко держит в узде любой отель на территории Соединенных Штатов, включая и приснопамятный LAX Hilton, где ваш покорный корр. имел несчастье остановиться в этом году.

Less talk, more action

«К черту технологии, дайте мне старый добрый секстрис», — скажет ветеран эротического фронта и не останется не услышанным. Формула «тетрис-покер-пиксель-хант» в устах компьютерного порнографа обретает значимость спайки Маркес-Борхес-Кортасар для психоделически настроенного первокурсника произвольного московского вуза. На нее молятся.







На репетиции сиквела «Титаника»: «I'm the king of the world!»

Обычно фотографии ню совмещаются с максимально простой аркадой: от пародии на Space Invaders до nude-ремейка Captain Comic. Ажиотажным спросом пользуются игры на реакцию, заставляющие десять раз набрать «qFnLueg» за десять секунд, — и так на каждую обнаженную грудь, а еще логические головоломки на фоне лобка неизвестной и, конечно, карты «на раздевание». Самое ужасное — безусловно, пазлы. Представьте себе фотографию миловидной девушки, мелко нарезанную на впоследствии тщательно перемешанные квадраты. Не каждый хирург справится с конвульсирующим желудком, внезапно узрев на экране окрошку из пары бедер, вагины и живота!

Интернет пестрит архивами подобных милых развлечений, но лишь некоторые самоотверженные души не только собственноручно кодируют аркады, но и облекают их в гротескные сюжетные оболочки. Хозяева Christie's Room — одни из редких чудаков. Или редкостных?

Christie's Room

www.christiesroom.com

жанр: Стимулятор секса в картинках

Дом свиданий

Christie's Room — букварное изделие эродела средней руки, который уже перестал торговать травкой на углу, но еще не нанялся вышибалой в стрип-клуб. В промежутке между этими жизненными полустанками предприимчивый индивидуум натыкается на графический пакет 3D Studio, рандеву заканчивается рождением трехмерной модели человека женского пола, похожего на пластиковую Барби, с которой и живописали. Существо называют «Кристи», отныне оно обречено на публичное обнажение в самых удивительных ситуациях.

Видео не делают: занимает много места на сервере, кушает трафик вагонами, плюс семья Булсмитов из Южной Дакоты угрожает прервать выплату абонентской подати в случае увеличения нагрузки на модем. Поэтому Кристи работает фотомоделью. Ее лепят в очередной рендеренный антураж, делают скриншот, после чего специально натасканный художник-сценарист приторачивает к полотну подпись эротического содержания.

Согласно которой (и судя по некоторым вторичным признакам), основной жизненной потребностью Кристи является избавление от одежды. Она спонтанно расстается с ключевыми клочками материи при игре в карты, они исчезают с ее тела во время увлеченного сражения в модификацию тетриса, шаловливо именованного «teetris». Отторжение верхних покровов продолжается и в популярной игре «Фотограф» (он же пиксель-хантинг). В пику маленьким любителям манги и прочих лав-симов умение читать для посетителя Christie's Room не критично: от искателя эротических услад требуется просто кликать в статичную картинку, «угадывая верный ракурс для кадра», как описывает занятие оптимистичный сценарист-романтик. Надо ли говорить о сюжетной подоплеке скетча, разыгрываемого с участием краснокожей женщины без зрачков, якобы захватившей Кристи в секс-рабы?

Но чу! Все вышеописанные забавы тушуются перед победоносным файтинг-симулятором, который изобретатели Christie's Room соорудили с помощью все того же козырного портофолио. Дуэлянты скрещивают руки, ноги и кое-что помимо с помощью диалоговых окон, предлагающих леденящие кровь тактические ходы. Шлепанье попок перемежается с выдиранием волос и попытками удушения. Мы до сих пор консультируемся со специалистами по поводу удара «pussy punch outside» (на иллюстрации выше) — используя детальные чертежи, блок-схемы, компьютерный анализ и комплект кукол от фирмы Mattel. Советы от стратегического отдела в ближайших номерах. Следите за ОМХ!



Участницам группы «Тату» есть чему поучиться у Кристи и ее подруг.

Превью





FireStarter

(бета-версия)

Аркада с некоторыми ОЧЕНЬ интересными идеями и общей гламурной презентацией дорогостоящего игрового автомата. Нестандартная для шутера структура уровней, проницание покрова времени и элегантный набор персонажей — почти наш почти ответ почти Чемберлену.

Четырехмерный юбершутер



www.firestarter-game.com

разработчик: GSC Game World (www.gsc-game.com)

издатель: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

дата релиза: Сентябрь 2003 г.

Системные требования

Windows 98/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), видеокарта класса GeForce256 с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce4 со 128 Мбайт), 400 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Одной из моих любимых особенностей игры является «полет» с помощью пулемета. Во время прыжка вы направляете его дуло вниз, жмете гашетку — и летите! С помощью этого простого трюка можно преодолевать по воздуху значительные расстояния» (Олег Корейба, дизайнер).

Успею

Более года назад, в мае 2002-го, отважный корреспондент Game.EXE, побывав, кажется, в Чернобыле, попробовал ЭТО и незамедлительно транслировал открытым текстом, будто новый Великий Аркадный Шутер практически родился. Тогда, разумеется, ему никто не поверил.

Фраг Сибирский

Что поделаешь — принцип Филиппа К. Дика. На склоне лет этот безумный бородач утверждал, что никакой заграницы на самом деле не существует, а все Японии, Австралии и Новые Зеландии в спешном порядке сооружаются для приезжих специально обученными людьми по схеме «Матрица» + потемкинская деревня». Что, по-моему, чистейшая правда...

Я стою один

При таком размахе событий стоит ли удивляться, если где-нибудь в далеком Киеве разработчики расстилают перед приезжим журналистом красную ковровую дорожку феерической бета-версии, которая на самом деле в лучшем случае есть обсчитанный заранее на сверхмощных машинах аттракцион, а в худшем проецируется прямо в мозг одурманенного корреспондента через вживленный в затылок порт! Вредная у нас работа, что ни говори.

Но вот куда более совершенная бета-версия FireStarter доступна вашему покорному параноидальному слуге в комфортных домашних условиях, без поездок в раскрашенную фанерную заграницу... Восемь арен (из них пять рабочих), шесть, кажется, классов персонажей, артефакты, монстры, вроде бы подключенный насос для прокачки навыков, музыкальные треки и т.д. и т.п. И что бы вы думали? Ну хоть в чем-нибудь обманули бы... Так нет же, движок с акцентом на многопроходной рендеринг шевелится на «ять», музыка играет, звук звучит, управление управляет (правда, мышь пока не инвертируется), сложные дизайнерские головоломки, притворяющиеся уровнями, переливаются кокетливо закопченными зеркальными поверхностями, подмигивают всевозможными огоньками и гигантскими независимыми экранами, составленными из множества маленьких.

И, конечно же, наконец-то появился полноценный геймплей! Который восхитительно прост и бескомпромиссно жесток. Бета-



Дон Коскарелли представляет... Эх, побольше бы нам в шутерах персонажей из культовых многосерийных лент ужасов!



Несмотря на скромное количество полигонов, монстры отличаются приятным утилитарным дизайном. Каждый противник — квинтэссенция безмозглой биомассы из мира трехмерных шутеров, что по внешнему виду, что по поведению.

версия FireStarter — очень грубая, прямолинейная игра полного контакта, где даже в туристическом варианте (25% от общего уровня сложности) бьешься, стиснув зубы и пригнув голову, кромсая захлестывающую биомассу консервным ножом и с молодецким уханьем всаживая каблук в оскаленные пасти. Это экшен против постоянно превосходящих сил, экшен без особой надежды на победу. Именно в геройской мрачноватой безнадежности, как мне кажется, и кроется секрет неизъяснимой симпатичности и многоразовости игры. По магнетизму ближе всего к FireStarter стоит survival в классическом Alien vs Predator номер один. Или, скажем, Pacman — помните такой? Магия простого животного инстинкта. Перед нами шутер, целиком возведенный не вокруг прохождения, а, подобно самым знаменитым аркадам прошлых лет, вокруг выживания.



Знаете, как трудно придумывать остроумные подписи к картинкам игр категории FireStarter? Ну что, что Game.EXE может объявить вам смешного и неожиданного, чего не было бы уже на картинке? Великие Аркадные Шутеры — они такие... В полной версии будут лазеры и огнеметы.

Власть огня

По чистой идее FireStarter на самом деле ближе к вооруженному до зубов «Пакману», нежели к Unreal Tournament. Есть большой замкнутый уровень, но изначально в распоряжение игрока предоставлен всего лишь крохотный его фрагмент. В этот кусочек Империи (кстати, ребята, симпатичное солнце за крепостями), Техногенной зоны или Космической станции (в нашу «бету» не вошла) с промежутком в одну минуту запускаются монстры, засылается оружие, боеприпасы и, главное, сверкающие артефакты. Каждый такой артефакт жизненно необходимо успеть схватить не позднее чем через 25 секунд после возникновения. Следовательно, что? Следовательно, не получится прижаться спиной к стене или занять выгодную позицию в глухом туннеле и экономно отражать натиск короткими очередями. Появился очередной артефакт — и надо рисковать, мчаться через комнаты невообразимыми зигзагами, взлетать в воздух на трамплинах и проскакивать сквозь зеленые огни телепортации, стрелять и уворачиваться, выживать на ходу. Продержался сколько-то минут — распахиваются двери в новые зоны, меняется состав монстров, рождается второе поколение оружия, увеличивается разброс артефактов, ты продолжаешь не успевать...
В общем, самый главный и злобный босс в FireStarter — это время, и самое прекрасное, что временной спирали тоже дозволяется дать сдачи, пусть и не посредством шотгана, M-16 или ракетной установки с тремя видами боеприпасов. Те самые артефакты, что мы подхватываем с пола, в теории должны еще и наделять колоритных героев нашего шутера различными сверхспособностями. Пока что доступен один — зато самый главный — артефакт под названием timeshift. И с его помощью мы способны проникать в четвертое измерение, отматывать время назад! Не понимаю, почему GSC Game World не прикладывает больших усилий к рекламированию этой революционной штуки. Ведь нигде еще не было! Видите в верхнем левом углу невинный экранчик? Это зонд, заброшенный в минувшее, он демонстрирует, как глубоко во времени мы способны при желании сигануть.
Преимущества темпорального скачка несомненны хотя бы на уровне «теперь я знаю, где ты, гадюка, прячешься». Безнадежно погребены под массой окровавленных тел и оторванных голов, а свежие мегадроны и гладиаторы остервенело карабкаются по трупам павших? Ничего страшного — перескакиваем на пару минут в прошлое и устраняем проблему, заранее закинув гранату на грозящий стать смертельной ловушкой пе-

рекресток. Удивительно, почему никто раньше не додумался до столь простой штуки — интегрировать нечестное, но практикуемое всюду комбо quick save/quick load в суровый геймплей, придав всему столь красивую фантастическую форму. Хотя, возможно, фокусы с пространственно-временным континуумом в пределах одного отдельно взятого уровня возможны только и исключительно в простейших условиях FireStarter. Баланс нисколечко не страдает: единственный способ появления недругов есть мгновенная телепортация прямиком из ада, и потому ощутимого тактического преимущества короткие прыжки во времени не дают. Мы можем прекрасно знать, откуда грозит опасность, но просто НЕ УСПЕТЬ предотвратить ее. Капиш?

Жаль только, что концепцию времени разработчики исповедуют линейную. Представляете, как было бы забавно, совершив темпоральный скачок, вести бой бок о бок с собой-прошлым или же с собой-будущим? Технически, я думаю, это вполне осуществимо. Можно сделать совершенно гениальную игру.

Не уверен, впрочем, насчет скачков в игровое будущее...





Алмазные нервы

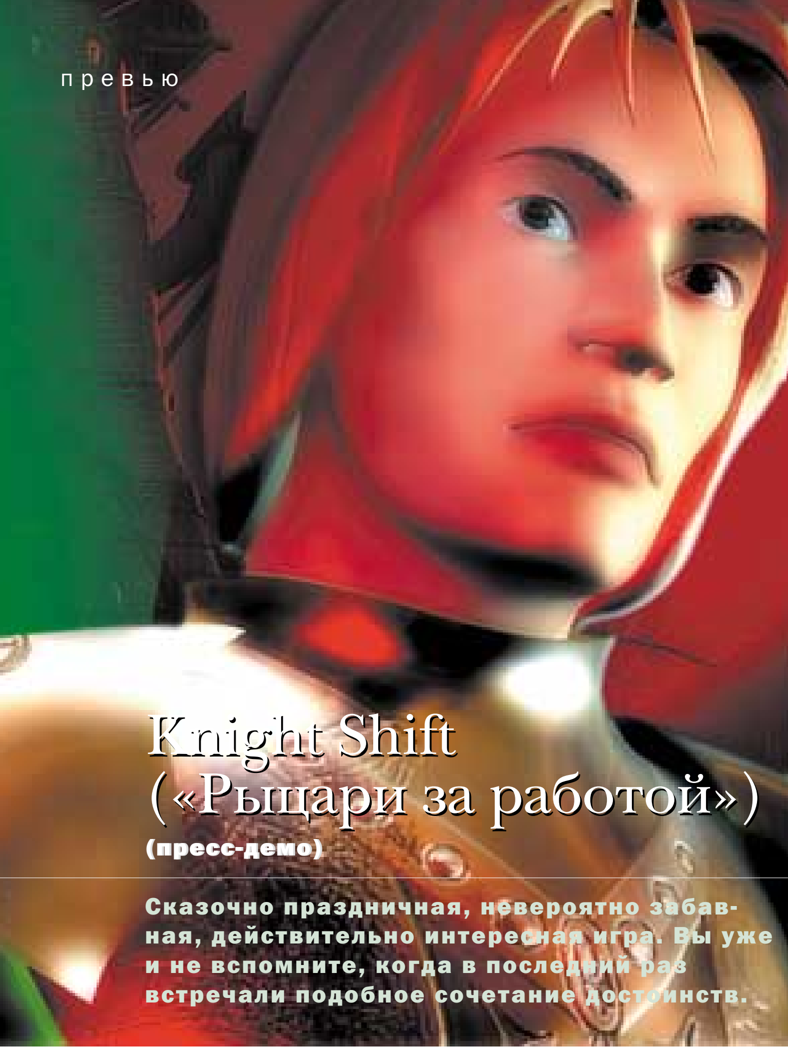
Из героев FireStarter безнадежно и с первого взгляда полюбился Gunslinger. Характер в длинном плаще и с ковбойской кобурой на поясе чисто стилистически выделяется среди киберпанковских (2010 год, виртуальная реальность) изысков GSC (теперь играть можно даже за мутанта и кибера... об агенте, гангстере, морском пехотинце читайте в Game.EXE #5'2002), а что касается его навыков в стрельбе из пулемета и самообороне без оружия, равно как и параметров здоровья, брони и скорости, то в бета-версии это все не очень функционально, баланс игры все-таки находится в процессе доводки. Какие уж тут навыки, если едва только первый шарик-фантазм прямиком из фильмов Дона Коскарелли атакует героя в темечко — можно писать завещание, контроль начинает страдать морской болезнью, а если при этом еще и заехать ненароком на трамплин или в телепорт... Сожрут, сожрут. Но ничего, к осени должны подтянуть силу оружия (задерите чертову штурмовую винтовку!) и монстров, начисляемые за их скальпы очки опыта, оформить как следует влияние навыков. Ждите в вашем любимом журнале полновесную мясистую рецензию на «Фоллаутъ» нового поколения!

Палить из двух шотганов одновременно запредельно смешно. И это все, что я могу рассказать о Вьетнаме...

По-моему, это все-таки автоматический консервный нож. Да, посмотрите на запредельную архитектуру Имперских этапов. Даром что схемы этих арен очень простенькие.

К вещам из рубрики ВУС (Впечатляет Уже Сейчас) относится, несомненно, пальба из двух шотганов по-македонски, равно как и чудовищная траектория движения ствола пулемета Гэтлинга. Фокус в том, что многоствольного монстра в FireStarter следует раскручивать заранее, альтернативным режимом стрельбы, а потом уже спускать с цепи. Во втором поколении эффективнее атомной бомбы. Которой, к слову, не имеется (просто на всякий случай). Зато из ракетной установки можно выкидывать обыкновенные (самонаводящиеся) заряды, ослепляющие (единственное средство против мегадронов), и, самое интересное, бесконечно рикошетящую шрапнель. Пущенный впереди себя осколочный рой очень эффективно рассчитает дорогу к очередному артефакту.

И еще кое-что о дизайне уровней... При всей внешней расточительности (такого количества индустриальных рюшечек и оборочек не было даже на самых декадентских уровнях Quake 3: Team Arena) арены очень экономичны внутренне. Если вам удается организовать схватку одинокого Стрелка с ордой постоянно возрождающихся фантазмов в пределах небольшой комнаты с единственным лифтом и схватка эта получается ИНТЕРЕСНОЙ, то с вашими дизайнерскими талантами все в порядке. Расстояние до боеприпасов, аптечек и артефактов как раз такое, какое нужно. Но уровни FireStarter надо учить наизусть. Вместо нормальной масштабируемой карты — ультрасложная план-схема коммуникаций, как в «Чужих». Представление о структуре арены по ней составить еще можно, а вот проложить дорогу к артефакту — никак нет. Надеюсь, к релизу с этим что-то сделают.

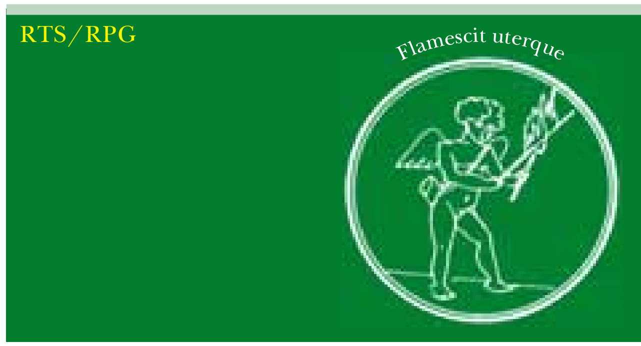


Knight Shift («Рыцари за работой»)

(пресс-демо)

Сказочно праздничная, невероятно забавная, действительно интересная игра. Вы уже и не вспомните, когда в последний раз встречали подобное сочетание достоинств.

RTS/RPG



www.knightshift.com

разработчик: Reality Pump Studios (www.zuxxez.com/developm/rp.htm)

издатель: Zuxxez (www.zuxxez.de)

издатель в России: «Акелла» (www.akella.ru)

дата релиза: Осень 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium 4 1500), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 9.0+.

Мнение об игре

«Knight Shift уникален, — не скупится на откровения автор сайта Adrenaline Vault (www.avault.com) Роб Бесчизза (Rob Beschizza) и продолжает кисломолочные откровения: — Игра позиционирует себя на стыке двух жанров — RPG и RTS, снимая вкуснейшие сливки с обоев и сочетая их в правильной пропорции».

Принц-председатель

Ведьмы в красных гетрах, закладывающие «мертвые петли» над ветхими хибарами, черноземное воинство, питающееся исключительно парным молоком, и принц, ночующий в одном хлеву с коровами, — живая КИ-иллюстрация к An Beal Bocht почитаемого в очень определенных кругах Бриана О'Нуаллана. Знакомьтесь, Knight Shift, самая правдивая сказка о коварных колдунах и наивных королевичах.

Александр Металлургический

В нашем с вами любимом, но не очень гибком жанре существует не так уж много тенденций развития. Благодаря неизбывным законодателям модных веяний Creative Assembly и Blizzard их, тенденций, по сути, всего две: позаимствованная у китайских братьев традиция большой и голодной семьи на 50 тысяч мандаринов и полярный культ настоящих индейцев, где каждый томагавк — уже сама по себе огромная сила, с которой стоит считаться. К чему приведет конфликт противоположностей и кто по итогам долгосрочного забега окажется главным олимпийцем, мы предсказывать не станем из принципиальных соображений.

Зато Reality Pump, лакмусовая бумажка игробизнеса, разродившаяся в свое время такими нетленками, как Earth 2140 и WWIII: Black Gold, почесав свою коллективную голову и сопоставив прибыли от продаж различных игросериалов, уверенно следует стопами мэтра Роупера к мультиразрядным счетам в швейцарских банках. С одной лишь поправкой: там, где у WarCraft разумный изобразительный минимализм и ограничение в 90 чавкающих ртов, Knight Shift предлагает управляться с десятком юнитов на фоне графического великолепия, доступного не каждой high-end-видеокарте. Сказать, что мы заинтригованы, — скромно промолчать в тряпочку с хлороформом. Мы в шоке.

В наших глазах

Первый взгляд на Knight Shift заставляет сердце биться ча-

ще и выдирает из глотки судорожный благоговейный вздох. Нас, определенно, сослали в образцово-показательный заповедник имени Васнецова, где не жалко провести остаток дней, любуясь расстилающимися перед взором райскими кущами. Леса живут и огрызаются на вас недружелюбным звериным многообразием, среди раскачивающихся на ветру елок колосятся кусты психоделических поганок с неоновой иллюминацией, из камышей вас обкрякивают аутентичные утки, а в хрустальной шейдерной воде среди отражений всего и вся горит чешуей и хлопочет плавниками форель. Мультипликационная идиллия живо дополняется уже привычными, но оттого не менее сногсшибательными тенями от облаков. Knight Shift, хотите — верьте, не хотите — все равно надейтесь, честно заслуживает титул красивейшей стратегии 2003 года, ее внешними прелестями легко захлебнуться и уже не выплыть обратно.

Трудодень доярки

Потертый жизнью читатель уже, должно быть, морщит нос и думает о Knight Shift всякие несуразности вроде «коль так красиво, знать, на геймплей времени совсем не осталось». Собрат по оружию, ты не прав! В Reality Pump трудятся очень ответственные и увлеченные люди, съевшие собаку не только на красивых картинках. На игропроцессе эти монстры уплели берлинский зоопарк, сочинский дельфинарий и кремлевский террариум, попутно прихватив за щеку куклачевскую полосатую бригаду. Количество обязанностей, выпадающих на долю наследного принца, которого коварно подсидел придворный колдун, не подлежит исчислению. Для того чтобы вновь угнездить свое августейшее седалище на отцовском кресле, предстоит для начала наладить жизнь в отдельно взятом хуторе: отстроить коровники, вычистить авгиевы конюшни и забрить под свое начало пяток-другой костоломов. Дальше начинается борьба за экономический рост и товарное изобилие: заливные луга огорожены частоколом, коровы избавлены от стрессов и под чутким принцевым руководством бьют рекорды по надоям, по периметру огорода выстроены сторожевые башни, а промеж работничков, небрежно помахивая полутораметровой скалкой, прохаживается самый свирепый юнит — mother-in-law, спускающий с нерадивых холопов по семь потов и три шкуры в случае преступной халатности.

Заскучать и сколько-нибудь утомиться ведением сельского хозяйства не дают постоянные набеги неспокойных соседей и оголодавшего волчьего поголовья. Как только жизнь буренок налаживается и в закрома начинают регулярно поступать мегалитры молока, на горизонте появляется некий энергичный старикашка-друид, предлагая юному принцу развлечь себя и десяток избранных вояк походом в прилегающие провинции, где можно разжиться ценными артефактами, не менее ценным житейским опытом и сюжетными обрывками. Если вы всю жизнь интересовались, как именно ведутся сражения в сказочных королевствах, то вот он — шанс узреть все воочию: маги-пироманьяки осыпают вражий стан огненными оплеухами при поддержке ВВС в лице взвода ведьм на метлах, посреди огненного хаоса бодро мечутся ретивые рыцари и лихо выбивают из супостатов дух. Но страшнее всех все равно теща. Теща — это, товарищи, настоящий спецназ: в стороне не зевает и лихо захватывает ключевые вражьи строения, действуя строго в одиночку и учиняя своей устрашающей скалкой насилие в особо изощренной форме.



Ночью все приличные люди спят, и только крестьяне-халтурщики, опасаясь крепких ударов тещиной скалки, боятся сомкнуть глаза. Признаться, я и сам слегка побаиваюсь эту тещу.



Маг, что называется, врезал по-авроровски: вышиб дух сразу из четырех нападающих.

По окончании похода все выжившие меряются XP-bar'ами, хвастаются награбленными мечами-щитами-прочими предметами сказочного быта, после чего возвращаются в родное селение и сообща продолжают заниматься скотоводством и деревянным зодчеством.

Диверсификация юнита

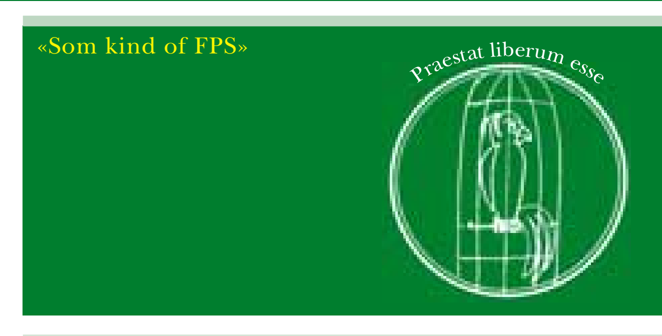
Помимо традиционных развлечений вроде одиночной кампании и skirmish-потасовок Reality Pump предлагает откровение в виде РПГ-режима, о котором мы по причине страничной недостаточности вынуждены умолчать, но вскользь заметим, что означенный стратегический ролевой суррогат бодро держит равнение на роуперовскую «Диаблу» и без вопросов затыкает за пояс небезызвестный Dungeon Siege. Подробности обязательно воспоследуют в грядущих выпусках .EXE — не пропусти, верный читатель!



TRON 2.0

(многопользовательская демо-версия)

Из всех игр, могущих родиться у создателей No One Lives Forever 2, на свет появилась, кажется, самая странная.



www.tron20.net
разработчик: Monolith Productions (www.lith.com)
издатель: Disney Interactive
(http://disney.go.com/DisneyInteractive)
дата релиза: Август 2003 г.
объем демо-версии: 169 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 1400+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9.0+, 450 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Вопреки кажущейся внешней простоте, TRON 2.0 капризничает при медленном Интернет-соединении и настойчиво клянчит DSL, ADSL, T1 или прямую магистраль из сети прямо в ваш мозг.

Не тронь!

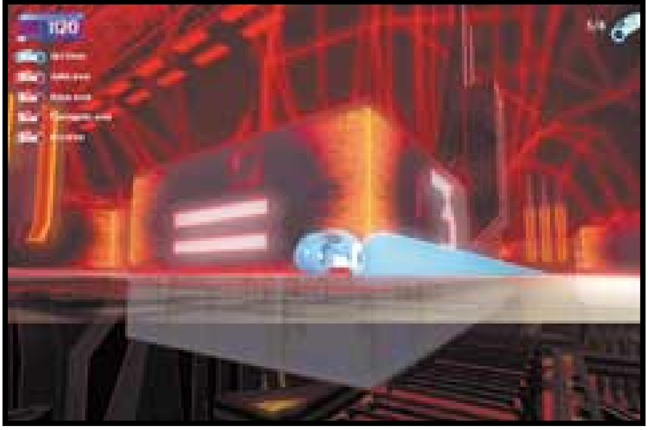
Мультиплейер-идиллия на серверах TRON 2.0 то и дело прерывается странными людьми: зайдут, побродят уныло вокруг центрального светового столба, уронят что-нибудь вроде «diz game is som kind of psycho geek porn» — и ну восвояси.

Михаил Бескакотов

Невдомек им, что несколько поколений кибераддиктов считали культовый фильм (далее КФ) TRON (1982 г.) своего рода зеркалом, отражающим наше неизбежное компьютеризированное будущее, страшной, красивой и правдивой сказкой о противостоянии людей и программ. Да что там, эти оболтусы не имеют о КФ ни малейшего представления. Что само по себе никакая не трагедия. Куда хуже — безапелляционное «psycho geek porn», прекрасно иллюстрирующее конфликт поколений.
— Да это же... легендарные гонки на световых мотоциклах!
— Папа, никто уже не танцует в стиле «робот»...

Мультитрон

Анналы гласят: увидевший в раннем детстве КФ TRON не забудет его никогда. Шутка ли: практически полностью состоящий из специальных компьютерных эффектов, КФ TRON символизировал начало новой эпохи в кинематографе. Спустя два десятка лет, когда специальные компьютерные эффекты в своих картинах не применяют разве что самые бедные студенты и самые упертые из состоявшихся кинотворцов, выходит игра по мотивам седовласого КФ. Честно сказать, авторы вообще могли не утруждать себя созданием игры, ведь тот, кто в раннем детстве... с радостью побежит в магазин даже за пустой коробкой. Именно так, кстати, поступили те, кто купил игру «Войди в Матрицу».
Однако игру зачем-то построили и со дня на день спустят на воду. На причале собралась дружная толпа провожающих, кое-кто кричит, что «ей — слышите? — как и КФ, есть чем гордиться». Ну да, это первая игра по мотивам КФ — раз, выглядящая на порядок технологичнее и эффектнее самого КФ — два. Кроме того, саундтреком к игре озабочен лично Уэнди Карлос (Wendy Carlos), человек, написавший музыку к... КФ! Это три. Что касается сюжета, сильного отставания также не планируется. Это четыре. Но всему свое время. А пока — многопользовательское демо с двумя

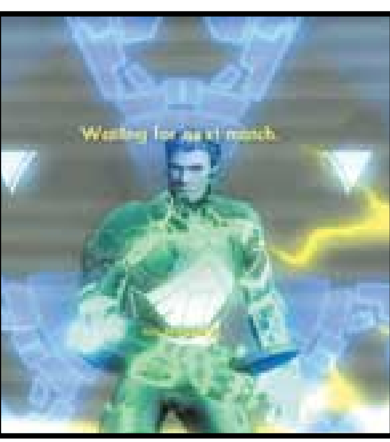


Немного дури с камерой — и перед нами никакая не «Змейка», а скорее... очень хорошего качества 64k intro (демосценич., см. .EXE DVD).

уровнями и (минуточку, я все никак не могу сосчитать...) двумя режимами игры. Это пять. Законный повод для гордости.

В лучших традициях

На волне двухколесной истерии (пожалуйста, не спрашивайте!) само собой разумеющимся решением было с головой ринуться в кибернетические байк-покатушки. Судя по соотношению доступных серверов, так думал не только я: количество желающих рассекать минималистские дигитальные просторы на световых мотоциклах клало на обе лопатки число приверженцев классического матча насмерть. Вот тут-то TRON 2.0 (не КФ) и подтвердил самые страшные опасения, вместо мотоциклетного кармагеддона выкатив нечто, исполненное согласно букве и духу КФ, но неподготовленного человека способное повергнуть в ужас с летальным исходом. Сражения на световых байках очень, очень похожи на другой знаковый продукт, а именно, вы не поверите, игру Snake. Да-да, ту самую «Змейку», которой вы посвящаете так много времени и энергии телефонного аккумулятора. Все тот же куцый набор функций, а именно повороты под прямым углом. Все та же бешеная играбельность, помноженная на количество соперников. Тот, кто врезается во вражеский хвост, рассыпается на смешные квадратики и ждет начала нового раунда. Объяснять здесь больше нечего.



Поскольку выполненный в ретро-футуристической стилистике виртуальный мир TRON 2.0 почти не нуждается в полигонах, разработчики обещали отыграться на моделях персонажей. Не сказать, что у них получилось: модели брата по движку NOLF 2 смотрятся чуть-чуть детальнее, не находите?

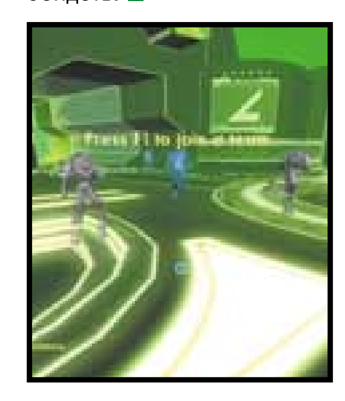
То ли дело старый добрый deathmatch, подумал я, как следует проморгавшись. Здесь во всяком случае можно избежать неприятного культурного шока, а МЯСО в стильных виртуальных интерьерах двадцатилетней давности должно быть довольно пикантным. Но, как известно, опыт — сын ошибок чудных... Зато теперь, как только авторы TRON 2.0 (не КФ) анонсируют тематическую RTS, я без особого труда обрисую для вас ее главные черты: педально-рулевое управление, минус восемь в двадцать пятой степени юнитов у каждого игрока... Да, как вы уже догадались, второй режим по силе искры не уступил первому. Конспектируйте:



Ожесточенная схватка в мире TRON 2.0. Желтые полосы вдали означают, что группа ячеек через мгновение рухнет вниз, и тот, кто не успел с них сойти, не виноват.

Уровень, состоящий из пяти комнат, четыре из которых угловые (арены), одна центральная. В центральной комнате вокруг зазывно мерцающего светового столба собираются игроки — ждут своей очереди, каждый по-своему коротая время: кто-то наблюдает за разворачивающейся на одной из арен баталией через толстое стекло, кто-то банально чатится. За стеклом происходит Волшебное: на подвесных платформах-сотах стоят синие и красные люди-программы и кидают друг в друга фризби, небольшого диаметра тарелочку. Которая на самом деле, конечно, никакая не тарелочка, а вовсе даже Цифровой Диск, а если еще точнее — Примитив, но об этом вам точно лучше ничего не знать. У каждого участника имеется свой Диск, и распоряжаться им можно по собственному усмотрению: можно отправить его в красивое неприятельское лицо, а можно — в одну из ячеек подвесной платформы, как решите. Но знайте, когда под ногами врага исчезнет последняя твердыня, он с одному ему известными мыслями отправится в увлекательный полет на дно Бездонной Цифровой Пропасти. И тогда на смену придут вдоволь начатившиеся наблюдатели, и всем настанет... как бы вы охарактеризовали, что именно настанет всем? Правильно, Счастье.

P.S. Если вам это Счастье не по нраву — значит, вы не видели в раннем детстве... В отличие от вас поклонники КФ TRON свой выбор уже сделали. Стоят себе и бросают друг в друга Цифровые Диски. Стоят и бросают. Старой гвардии, умеющей читать текст с перфокарт и писать стихи в двоичной системе, — все в радость. Очень важно их не обидеть.





Heaven and Hell

(демо-версия)

Эталонный образец немецкого гейм-дизайна: мудрено, но весело.

Симулятор бога/RTS



www.heavengame.com
разработчики: Madcat/Eigelb (www.madcat.de, www.eigelb.de)
издатель: CDV Software (www.cdv.de)
дата релиза: 3 квартал 2003 г.
объем демо-версии: 107 Мбайт (см. ее на наших дисках)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 277 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Когда вера достигает определенного уровня, верующий превращается в экстремиста. Вы можете узнать экстремиста по нимбу над головой… Экстремисты атакуют проповедников другой веры: кидаются в них мягкими фруктами и всячески деморализуют до тех пор, пока проповедник не сдается, обратившись в лягушку…

Райские кучи

У немцев есть свой, особенный взгляд на компьютерные игры. Увлекшись бюрократическим айкидо с дешевой рабсилой из Восточной Европы за зелень лугов и румянец щек, жители объединенной Германии не разучились попадать молотком по гвоздю.

Олег Хажинский

Вот новый образец германского народного творчества, сработан сразу двумя de-студиями, издается CDV. При беглом осмотре не жилец, после внимательного освидетельствования хочется потрепать по щеке, сказать доброе слово на плохую букву и отправить донашиваться в инкубатор. Дело в следующем: помните Black & White? Сотрудники Madcat и Eigelb тоже помнят. Как, вероятно, и Populous. Симулятор Господа, лютый индирект, помноженный на плавающий коэффициент веры. Здесь авторы решили выкрутить контраст и яркость на максимум. Богов двое: хороший и плохой. Выбирать надо с самого начала, быстро и навсегда. Исправиться невозможно. Хороший вседержитель насаждает цветы клумбами, является из рукава радугу, голубых кровей ангела и в случае чего может шарахнуть молнией по голове. Бог гадкий строит ночные клубы, обращает мирных жителей хайратыми панками, бурчит утробным басом заклятья, гадит где ни попадя и насылает на сады полчища саранчи.

Дополнительные подробности

Демо-версия лишена многопользовательского режима и потенциально волнующей череды одиночных миссий. Лишь голая «песочница» с беспощадностью демонстрирует светлые и темные стороны геймплея. Разработчики полностью избавили нас от экономических забот. Поселения и города поставляются в уже собранном виде, все жители уже рождены, все необходимые грибы и ягоды собраны. Лес превращен в дрова, дрова аккуратными штабелями сложены около забора, перегружены в телеги и отправлены в неизвестном направлении. Другими словами, никакой экономики, производства, а заодно и дипломатии.

Идея ажурной красоты

На карте несколько деревушек, в которых живет не более десятка жителей. На момент стартового свистка все они совершенно нейтрально относятся к вопросам веры, не в состоянии отдать предпочтение ни светлому, ни темному отцу небесному. В синем углу на-

чинает дьявол, в красном углу, так уж вышло, мы. Как заставить людей поверить в себя? Точнее, в меня? Предлагается несколько весьма действенных рецептов. Во-первых, обитателей Heaven & Hell можно... почесывать. Примерно так же, как вы чесали пузо своей ненаглядной корове из B&W. От божественных ласк такого рода вера отдельного индивидуума заметно крепчает. Несколько десятков движений, и будущий адепт уже почти готов переродиться. Но вот незадача — такой метод обращения в веру чрезвычайно трудоемок. Не будешь же чесать каждого встречного, нужно автоматизировать процесс. Нихт проблемен! Берем произвольного ротозея и за умеренную плату (а в этой игре валютой является божественная энергия — мана) превращаем его в пророка. Ротозей принимает душ из лучей света, надевает халат, берет в руки посох и... оказывается целиком под нашим контролем. Пожалуй, теперь его можно называть не только пророком, но и юнитом — игра разрешает выбирать блаженного курсором и отправлять куда подальше какой-то из кнопок мыши. Пророк обладает ярко выраженной способностью являть чудеса, вселяя веру в сердца простолюдинов. Например, умеет материализовать на базарной площади образ ангела. Или способен сотворить посреди жаркого летнего дня радугу. У «темных» свои причуды, причем тарифный план составлен таким образом, что в ночное время «дьявольские» заклинания обходятся значительно дешевле. Несколько радуг, пара ангелов — и вот люди уже готовы на все. Обратите внимание на громоздкие стрелочные приборы у них над головами (кнопка Ctrl) — с их помощью авторы измеряют «карму». Не стоит даже пытаться понять, почему разработчики решили использовать именно этот термин. Запомнить надо одно: если карму ведет вправо, надо срочно читать проповедь. Всего за двадцать пять единиц маны ваш пророк согласится бубнить себе под нос добрых две минуты. В это время все, кто уже видел радугу, все лицезревшие ангела, а также крестьяне с хорошо чесаным пузом, равно как и просто сильно впечатлительные граждане, обретут веру. Ура!



Пышногрудые клоны крестьянок в процессе прослушивания исторической проповеди. Видите это сияние у них над головами? Сейчас их реально торкнет.

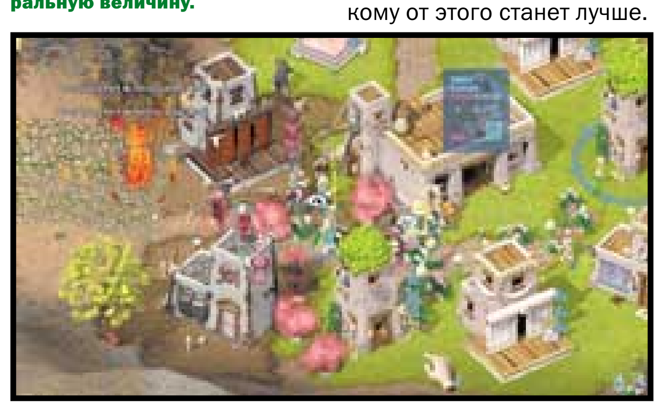


...а в это самое время на другой стороне глобуса. Только посмотрите, во что превратил злой властелин несчастную деревню и ее жителей: рогатые экстремисты, бордель и (о ужас!) тир. Исчадья ада в натуральную величину.

Битва за мангал

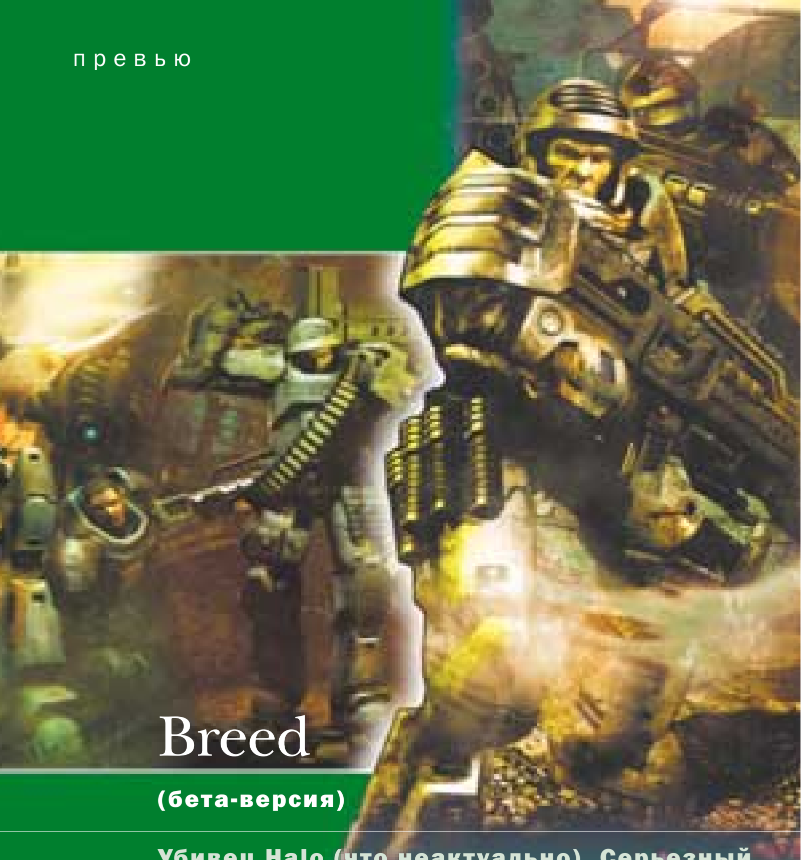
Дома верующих станут чище и покроются цветами. Что более важно, теперь эти жилища можно использовать для генерации маны и выполнения других партийных задач. С помощью описанной нехитрой техники вы с пророком на пару в состоянии окучить с десяток деревень в час. Люди, между прочим, путешествуют между поселениями, и многие уже готовы встретить господа с распростертыми объятиями. Однако бог другой силы гнет в это же время свою линию. С одной стороны земля покрывается благоухающими цветами и сочной зеленой травой. С другой — черный пепел и красная лава, черти, панки, ночные клубы и саранча. На спорную территорию бросаются проповедники из региональных отделений. Я непрерывно почесываю начинающих подозрительно чернеть крестьян. Два дома вроде бы обросли цветами, из остальных все еще течет, кажется, гной. Попы без устали читают проповеди, обналичивают радугу и образ ангела. Без особенного, заметим, результата.

С запада прут панки с крашеными в рыжий цвет волосами. Эмиссары темного бога читают свои бубнилки и являют образ дьявола. В толпе замечаю экстремистов — персонажей с огненными рогами над головой. Экстремисты атакуют моих проповедников, приходится бить хулиганов ужасно дорогой молнией. Не забывая, разумеется, почесывать сомневающихся и плодить посреди высушенной пустыни райские кущи. Которые все равно скоро будут поедены саранчой. Но ведь я могу наслать полчища лягушек... Вопрос в том, кому от этого станет лучше.



Борьба за людские души в самом разгаре. Слева наступают темные силы, справа — силы света, доброты и, кхм, разума.

В полной версии появятся новые типы проповедников и заклинание, инициирующее процедуру запуска Конца света. По итогам Страшного суда будет названо имя победителя. Сама игра окажется в судилище ближе к осени этого года.



Breed

(бета-версия)

Убивец Halo (что неактуально). Серьезный тактический шутер в научном и фантастическом окружении, повод лишний раз вспомнить добрым словом легендарные Hired Guns. В грядущем — батальный триптих.

Командный шутер



www.breedgame.com
разработчик: Brat Designs (www.brat-designs.com)
издатель: CDV Software (www.cdv.de)
дата релиза: 26 августа 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium 4 1500), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ с поддержкой T&L (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0+, 300 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

«Десантные боты и истребители, атакующие Землю сквозь атмосферу, контратаки с поверхности... CTF в невесомости — вот это будет интересно! Если учесть, сколько типов боевых экипажей и скафандров будет доступно (включая инопланетные), может получиться нечто эпохальное», — загипнотизирован отсутствующим Дэн Адамс (Dan Adams) с сайта PC IGN (http://pc.ign.com).

Завтра наступит вечность

Выйди все-таки на ПК дивный шутер Halo, разработчиков из Brat Designs можно было бы обвинить в гнусном плагиате. Вплоть до кражи дизайна патрульных машин пришельцев (в варианте Breed — инопланетных биороботов)...

Фраг Сибирский

Впрочем, и без Halo пейзаж одиночной бета-версии поначалу кажется примелькавшимся. Дана команда межзвездных раздолбаев в форсированных скафандрах. В ритме клипов MTB или фильмов г-на Бэя оная загружается с борта крейсера «Дарвин» в десантный бот с неприличной картинкой, срезает радары дальнего обнаружения при помощи многоствольных юберганов, организовывает скоростную высадку и начинает нести справедливость в массы посредством чудовищного даже с виду орудия Atrocity Z650.

Художественно выполненная надпись «Bad Mutha!» на кожухе вышеупомянутого агрегата способствует поднятию боевого духа и поддержанию лирического настроя. Не хватает, собственно, только фоновой песенки Long Tall Sally, чтобы получилась та самая «космическая война во Вьетнаме», о которой так мечтал Джеймс Кэмерон, мастеря сиквел к «Чужому».

Наварон-2006

Что тормозит на путях состав жанровых штампов, так это, мягко говоря, заметная разница между легким и средним (!) уровнями сложности.

На первом и в самом деле хватает тактических познаний, почерпнутых при многократном просмотре кинокартины «Хищник». Проверка зарослей пулеметом, стояние в полный рост под ураганным огнем, гранатами из подствольника по гнездам часовых на башнях. Движок Mercury не то что бы запредельно красив, но... гм... искренен. Глянув вниз, можно разглядеть ножищи в покрытых пылью далеких планет монстроступах; прочие конечности отображаются при ползании по лестницам — даром что самым отчаянным образом проваливаются одна в другую. Очень большое солнце. Пальмы ложатся, кое-какая архитектурка сравнивается с землей... Не межпланетный Black Hawk Down, но что-то около того.

На среднем все иначе. Стопроцентный армагеддон. Высунувшегося из-за пригорка пехотинца пронзают голубые лучи снайперов. Грамотно расставленные орудия прикрывают подходы к заветной горе с за-

манчивой тарелочкой антенны, с небес сыплется и взрывается светящаяся гадость, а патрульные танкетки элементарно выкашивают все в пределах прямой видимости. Хочешь уцелеть — выжимай максимум из минимума тактических команд, заставляй рассредоточиваться, менять боевой строй, держать фланги... Напарники, увы, не Эйнштейны (или хотя бы Эйзенштейны), то есть СОВСЕМ без мозгов (еще бы, их вырастили в пробирках прямо на борту «Дарвина»). Гомункулусы очень шумно и некрасиво ведут себя под пулями, не способны переключиться с дробовика на мини-ган и упорно отказываются подбирать катапультированные модули с боеприпасами. Представьте себе, что вы управляете группой из четырех зеленых Халков — без предварительного планирования, без тактической карты, всего лишь с четырьмя приказами... То есть приходится самостоятельно метаться между тяжелой артиллерией и снайперской винтовкой. Как-то ухитряться одновременно и сдерживать продвижение врага по равнине, и снимать обслугу орудий расположенной на горе крепости. Ландшафт, к слову, совершенно свихнувшийся: напоминает не тактический шутер, а скорее аркаду про братьев Марио. Карабкаться по всему этому под накрапывающей плазмой решительно невозможно. Сохранений во время миссии нет, перестрелки скоротечны и фатальны, обходной маршрут изобрести трудно — специфика профессионального романтизма... Работайте над собой.

Несмотря на то что тактика Breed несколько напоминает попытку вести морское сражение в одиночку, бегая по орудийным палубам пиратской шхуны, «бета» засасывает. В ней есть сложность, четко определенная и просматриваемая со всех концов острова цель, огромные пушки приличного дизайна и чувство острого товарищеского локтя.

Ну а то, что интерфейс куцый, позволяет предположить, что дело будет заточено прежде всего под «кооператив», многопользовательский то есть режим.



Тропическое фото на память в 2006 году мало чем отличается от тропического фото на память в 1942-м. Случись провал во времени — и парень с таким шотганом наверняка прижился бы на острове Уэйк.



Atrocity Z650 прямо-таки умоляет воспринять себя серьезно. Разумного многопользовательского с такими пушками быть не может — пальцы дуэлянтов парализует встречным ужасом.



В турели очень неуютно. Вражеские снайперы сбегаются со всего острова, а кольцо огневой поддержки гомункулусы организуют жиденькое.

100%

Настоящий шок испытываешь, узнав, что эдакая солидная штуковина сооружена силами всего только программиста Эда Скио (Ed Scio), художника Джейсона Ги (Jason Gee) и крохотной группки единомышленников в амбаре на северо-востоке Великобритании! Brat Designs невелика даже по меркам скромных инди-разработчиков, тогда как шутер Breed (получил, между прочим, звание «Главная игра выставки» на ECTS. Помните?) хорош даже по меркам флагманов, призванных демонстрировать технологическую вместимость новоиспеченной консоли. Это во-первых.

Во-вторых, наземное маневрирование по тропической грязи — еще не все. Полная версия намерена на протяжении двадцати четырех миссий вести бой сразу на трех ярусах: на поверхности Земли, в различных слоях атмосферы и, наконец, в безвоздушном околоземном пространстве. Если бы не демонстрируемые после издыхания бета-версии кадры, никогда не поверил бы. Причем речь не об изолированных мини-играх. Завладев аппаратом должной мощности, рядовой пехотинец сможет, не отходя от кассы, воспарить в космическую хлябь и угробить какую-нибудь локальную «Звезду смерти»... Так что, наверное, не стоит сильно винить «Меркурий» за застревающие в лестничных перекладинах конечности — он, болезный, бредит, точно Циолковский или Джордж Лукас, звездолетами и парящими крепостями. Выходить на орбиту и творить там всяческие непотребства нам не позволяли даже самые безумные фантазии Rage Software...

Но, право же, местами выглядит оно в точности как Halo. С ума сойти.

Рецензии





Star Trek: Elite Force II

Ломающий все стандарты шутер, вольготно раскинувшийся среди звездных туманностей, красных карликов и прочих астрономических феноменов. Лучшая фантастическая игра за последние... за очень долгое время.





интерес 4.9

- сложность средняя
- графика 4,7
- сюжет 5
- музыка 4,8
- звук 4,9
- управление 3

www.st-ef2.com
разработчик: Ritual Entertainment (www.ritual.com)
издатель: Activision (www.activision.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 4x CD-ROM, 1,3 Гбайт на жестком диске.

Линия Хайнлайна

Меня не могли волновать Elite Force и «Звездный путь» как таковой. Собственно, мое знакомство с первым исчерпывалось небрежным чтением благосклонной прессы, а со вторым — просмотром культовой ленты «Гнев Хана» («Месть — блюдо, которое лучше подавать холодным», старая клингонская пословица).

Фраг Сибирский

Я, грешный, не видел демо-версии Elite Force II (EFII — у «Стартрека», конечно же, только римская нумерация) и не вкушал превью, способных подготовить к нетерпеливо ожидавшим меня Путешествию, Приключению и Пути. Представьте себе «Морровинд», ставшее уже историческим робкое показывание носа на палубу, ветер эпоса, возникающий где-то на стыке идеальной картинки и монументального музыкального сопровождения... МИНУС рекламная шумиха, МИНУС нескончаемые годы ожидания, МИНУС неизбежно завышенные надежды. «Морровинд», разработанный тайно и спущенный к вашему порогу из открытого космоса иной цивилизацией... В каком-то смысле EFII и есть космический «Морровинд» без ролевой системы, многогранное межзвездное скитание, далеко-далеко ушедшее за пределы банального шутера. Что может звучать изрядным преувеличением... но только до тех пор, пока вы не покинете штаб-квартиру Звездного Флота и не узрите громоздящиеся перед вами Золотые Ворота и высотные здания Сан-Франциско далекого-предалекого грядущего. Вот он — шок будущим, момент истины, та самая палуба того самого корабля, независимо от того, как вы относитесь к реальности «Стартрека» и сколько часов наиграли в первую часть. Не существует абсолютно никакой причины для того, чтобы нормальные, уважающие себя разработчики крепкого коммерческого шутера по подгнившей лицензии вдруг взяли и смоделировали мост Золотые Ворота, завезенных из миров Андре Нортона рыбок в прудах Академии, добрую сотню кадетов и функционеров Флота, ведущих глубокомысленные беседы в стиле

Мнение об игре

«Будучи горячим поклонником The Next Generation… мне сложно выразить словами всю глубину ощущений… возникающую… когда Жан-Люк вступает-таки в дело! Кроме того, Алекса Монро играет Рино Романо («Царь Скорпионов»), а музыкальное сопровождение вполне на уровне шоу, и на его однообразие пожаловаться никак не получится. А яростные перестрелки требуют от вас выкрутить колонки на максимальный уровень громкости!» Андреас Бернтсен (Andreas Berntsen) с сайта Gamers Hell (www.gamershell.com) ставит EFII 8,7 балла из 9 возможных только за то, что там не нашлось места полному кастингу TNG.



Ну какая же научно-фантастическая сага обойдется без гигантского ЖУКА! Еще имеются гигантские крокодилы, затейливо прозванные… гм… левиафанами.



В перерывах между смертельно опасными заданиями Алекс Монро гуляет среди фонтанов с самыми прелестными курсантками Академии. Нелегка жизнь профессионального солдата…



Half-Life по-стартрековски. Мерзкие твари не только размножаются делением и нападают из-за спины, они способны вольно телепортироваться. А вы пока обратите, пожалуйста, внимание на чрезвычайно симпатичную подсветку гермоскафа.

золотого фонда советской фантастики, и ревущие в небе ракеты Гаттаки, способ празднования человечеством своей независимости от Земли. И это всего лишь второй, ничего особенно не значащий уровень на движке от Quake 3: Team Arena, друзья.

В целом впечатление от Elite Force II можно охарактеризовать так: вы окажетесь наглухо запертыми в романе Роберта Хайнлайна. Будете дрожать перед десантом, дорожить гермоскафом и быть готовым к путешествиям, как настоящий гражданин Галактики и пасынок Вселенной.

Хроники Черного отряда

Кажется, Харлан Эллисон сказал, что люди, проводящие мало времени в обществе фантастики, считают ее создание делом пустяковым… Сценарий EFII писан людьми, чувствующими себя в «Стартреке», точно боевая органическая форма жизни в вакууме, писан совершенно виртуозно и представляет собой сложный гибрид «Звездной пехоты», «Саргассов в космосе» и еще полудюжины классических произведений, в то же время воскрешая в памяти эру образцовой НФ на ПК — от Star Control 2 через Bio Forge, System и Creature Shock до тех же самых Half-Life и Jedi Knight II. Более того, мы действительно интересуемся, предпочтет ли в финале главный герой, лейтенант единственного во всем Флоте отряда особого назначения Алекс Монро, распутной инопланетной кокаинистке (высокая грудь, хищные зубы и горловой тембр голоса) честную земную красавицу (пышная грудь, здоровый румянец и крепкая линия бедер)…

Спасибо остроумным диалогам (обратите, скажем, внимание на сквозное использование героями фразы «resistance is futile» и слова «precisely») вкупе с выразительными, как минимум на уровне телевизионного сериала, модельками и титаническими усилиями озвучивающей все это дело команды актеров — ни один ролик EFII не является проходным, а любая вставка с участием Патрика Стюарта так и вовсе претендует на звание произведения искусства. Стюарт функционирует в своем лучшем собранном командирском стиле и крадет каждую сцену даже до того, как с прекрасно преподнесенной эпохальной фразой берет в руки штурмовую винтовку… Да, вслед за определенными джедаями патриарх «Энтерпрайза» на самом деле УЧАСТВУЕТ в перестрелках, прикрывает нам спину, когда этому самому «Энтерпрайзу» приходится туго. При этом искусно намеченный сюжет, в отличие от того, что творится в подавляющем большинстве фантастических шутеров, не служит поводом для набора типовых миссий, которые не пострадали бы, даже если б никакого сюжета и роликов не было. Каждая боевая карта EFII — деликатная специальная операция, сложность, продолжительность и сам характер которой логичнейшим образом вытекают из сложившейся в неинтерактивной части игры ситуации. Этакий, знаете ли, пехотный Wing Commander 3…

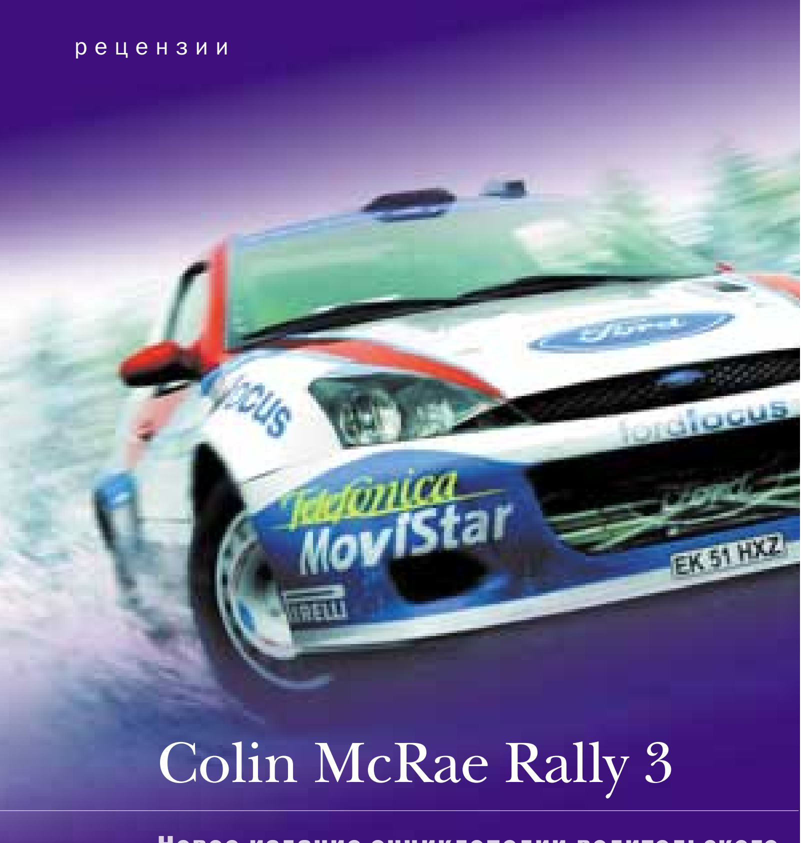
Звездный рестлинг без правил сам по себе способен вытащить любую, даже абсолютно провальную игру.



Начинаем с последнего дела Особой команды в старом составе, сражаемся с худшим ночным кошмаром ветерана FPS — дроидами Боргов, универсальными солдатами, на лету адаптирующимися к любому виду летальных импульсов из компрессионной винтовки, что мы в их направлении посылаем. Установка IMOD — точная копия агрегата, с которым столь ловко управлялся Цайфер в «Матрице», — также неэффективна, поскольку генератор, удерживающий старый добрый «Вояджер» во внутренностях сферической крепости Боргов (абсолютно гениальный дизайн как внешнего вида крепости в целом, так и каждого уровня в частности, — куда сложнее и изящнее, чем та же «Звезда Смерти»), заодно глушит и ее. Но лейтенант Монро весьма ловко управляется с карманным фазером. Многофункциональный инструмент для настоящих профессионалов — и дроиду гляделки на максимальной мощности выжечь, и отверстие, откуда ядовитый газ подается, заварить... Много вы знаете шутеров, где приходится заниматься скоростной сваркой в условиях повышенной опасности?!
Позднее EFII легко бьет на своем поле Alien vs Predator и The Thing, стравливая команду Монро с загадочными чудовищами. На протяжении первых двадцати минут ползания по разгерметизированному «Далласу» не происходит ровным счетом ничего! Напряжение нагнетается, как в лучших кинотриллерах. Это в игре, только что позволившей нам практически в одиночку вынести целую армию враждебной расы Боргов! Каждое новое задание — смена игрового вектора, бои с гигантскими жуками на древней планете, боссы, как в Half-Life, практически пародийная аннигиляция сотен клингонских наемников в коридорах разваливающейся станции, тайное проникновение под чужой личиной на заснеженный аванпост ромуланской империи.
А эти неожиданные вывихи сюжетной линии! В последний раз что-то подобное я наблюдал в Hidden & Dangerous. Судьба лучшего бойца Вселенной прихотлива. Только что уверенно рвались к последней победе в мире смерти, влажных джунглях, бомбардируемых разумными метеоритами, но неожиданная перекраска злодея — и вот мы уже в стальной клетке, сходимся со здоровенным вышибалой захолустной космозабегаловки, зажав в руках национальную дуэльную принадлежность расы мистера Спока. Космические сражения с аварийным катапультированием реакторов. Увлеченные политические дебаты на борту «Энтерпрайза» и выяснение внутрикомандных отношений. Перестрелки в вакууме, где труп проигравшего медленно дрейфует по направлению к гигантской фантасмагорической планете. Второй, третий план происходящего, полное погружение в мир классической фантастики, где в сложной борьбе сошлись десятки рас, корабли берут друг друга на абордаж, плывут в безмолвии неоткрытые миры, а в подземных лабиринтах открытых мерно гудят древние машины Предтеч... Все то, словом, ради чего когда-то и создавался «Стартрек», поданное через призму ощущений профессионального пехотинца.

Звездный контроль

Если вдуматься, EFII — антишутер, с крайне неудобным управлением (с каких это пор выглянувший из-за угла человек утрачивает возможность стрелять?!), сомнительным интеллектом противников (его им успешно заменяют силовые поля) и союзников. Здесь не ценятся маневренность и скорость рефлексов, важны всего лишь хладнокровие и экспертное знание ТТХ трех поколений одной и той же штурмовой винтовки Федерации (время в Elite Force II летит быстро, а прогресс не стоит на месте). Вместо лихого физического движка, учитывающего траектории и знающего, что есть точечный расчет попаданий, — обнаженный баланс («столько-то народу с винтовками Федерации последней модели дадут трюнделей такому-то количеству клингонов с многоствольными пулеметами»). Перед нами боевая система гигантской ролевой игры... только, понимаете ли, без самой ролевой игры. Очень правильная альтернатива для не привыкших к беспощадному жанру РПГ, но ценящих общую атмосферу и романтический настрой. Все положительные черты «Морровинда» и компании (феерическое разнообразие миров, расы со своими традициями и обычаями, масштабные баталии с огромным выбором экзотического оружия и глобальный сюжет) учтены. Все лично для меня сомнительные (утомительный набор очков опыта, требующая наличия коммерческой жилки экономика, нервирующая нелинейность) урезаны по крайней мере до выхода EFIII.
Вы должны дать Elite Force II шанс, понимаете? Даже если ни слова не слышали раньше о ней и ее предшественнице. Помимо всего прочего, штуковина на удивление неподатлива даже на минимальном уровне сложности (до сих пор содрогаюсь при воспоминании об одном отчаянном противостоянии: Монро, безоружные дипломаты и со слепым упорством накатывающие волна за волной безмозглые пришельцы), переполнена хитроумными ловушками и секретами, требующими творческого применения чудо-трикодера в режимах биосканирования, обнаружения следов газа и проверки окрестных структур на прочность, сопровождается потусторонне прекрасной разностилевой музыкой и может похвастаться лучшим дизайном уровней по эту сторону Deus Ex. Оцените фантазию разработчиков и просто вложенный в каждую панель «Энтерпрайза» труд. Пожалуйста.



Colin McRae Rally 3

Новое издание энциклопедии водительского мастерства п/ред. профессора Макрея вышло менее академичным, но оно по-прежнему является главным научным трудом в этой области знаний.

Раллийный симулятор



интерес 4.6

- сложность средняя
- графика 4,6
- сюжет 4,5
- музыка 4
- звук 4,5
- управление 4,8

www.codemasters.com/colinmcrae3

разработчик и издатель: Codemasters (www.codemasters.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1400 (рек. Pentium 4), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), DirectX-совместимые видео- (64+ Мбайт ОЗУ) и аудиокарта, 10x CD-ROM, DirectX 9.0+, 3,5 Гбайт на жестком диске.

Просроченный билетик на повторный сеанс

Codemasters зачем-то разработала новую игру. Могла бы просто переиздать старую (легендарную! волшебную!), но отчего-то выпустила новую и совсем другую. Радости нам, понятное дело, от этого — ноль, но не объездить нельзя. Такая профессия.

Павел Ёлшин

Неприятная народная поговорка об умерщвлении зайцев парами, если ее перефразировать в соответствии с реалиями Colin McRae Rally 3 (CMR3), будет звучать совсем уж чудовищно: Codemasters нынче решила забивать их табунами. Причем тактические приемы охоты на ушастых не блещут оригинальностью. Например, нехарактерная для симулятора изощренность в дизайне трасс (дикие сочетания разнохарактерных развилок, туннелей, лесов и широких шоссе) маникюрными ножницами вырезана из Need For Speed. Салонная красота кузовов и эксгибиционистский ритуал превращения спорткара в груду хлама явно подсмотрены в игре-побратиме TOCA Race Driver. На порядок возросшее количество регулировок болида и впервые вживленные в раллийную игру графики телеметрии, само собой, добавляют вполне прозрачные аллюзии, отсылающие ко всем инкарнациям «формульного» семейства игр. А венчает эту невероятную компиляцию вполне ожидаемая автоцитата: из первой и второй серии Colin McRae Rally под копирку срисованы неуловимые, но очень точные ощущения гоночного автомобиля.

SS1

Раллийный чемпионат по версии Codemasters теперь можно проходить только на Ford Focus, но огорчиться этому даже не успеваешь, ведь мысль только одна: скорее за руль! Тот, кто играл в предыдущую серию, освоится здесь за пять минут, и все-таки машину не узнать. Пока едешь в спокойном будничном ритме, загодя примериваясь к каждому повороту, спектакль заносов и скольжений разыгран как по нотам. Но что-то не ладится, когда стараешься взвинтить темп, ехать по-настоящему быстро и немного «за грань», нащупывая траектории по наитию и бороздя кюветы. К примеру, после небольшого вылета с дороги прыгаешь по кочкам на обочине и пускаешь болид

боком в сторону асфальтового полотна, рассчитывая, разумеется, что на твердом покрытии сила сцепления резины с дорогой резко возрастет и занос можно будет мгновенно откорректировать рулем... Не тут-то было. Автомобиль на асфальте почти не меняет траектории скольжения, и почему-то даже резина почти не пищит, хотя все четыре колеса чертят на дороге отчетливые черные дуги. В штатных ситуациях, пожалуй, тоже не все гладко. Реакции на управление такие же мгновенные и четкие, как раньше, но скольжения происходят в каком-то замедленном ритме, и процесс начинает напоминать «Эластоманию»: в управляемых заносах дозировать тягу и выкручивать руль можно безо всякой спешки, вальяжно — выжать из машины ее предельные возможности не составляет труда. Но все равно нельзя не признать, что честность физической модели по-прежнему невероятная и ни в какой другой игре не получается ТАК почувствовать машину.

Вполне возможно, что управление теперь кажется значительно более легким еще и потому, что штурманские подсказки стали намного информативнее. Мы слышим стандартные сообщения о направлении и крутизне поворота, а на экране появляются значки, уточняющие вираж: «стрелка» выгибается в соответствии с конфигурацией поворота, а цвет фона обозначает его сложность (она, само собой, не связана напрямую с радиусом).

SS2

Игроку трудно бороться с постоянным желанием останавливать «паузой» гоночный заезд в произвольный момент и тыкать в экран пальцем — мол, как красиво. В чем тут дело, понимаешь не сразу. Нам, в общем-то, привычна эта густая посадка полигонов и их правильная культивация с помощью селективных текстур. В макреевских играх мы тысячи раз видели такие же грациозные скольжения, в которые пускается красавица-машина, проходя хитрые комбинации виражей. Но мы ведь ждали от новой игры чего-то большего...

И оно здесь есть. Во множестве других симуляторов, если присмотреться, изображение на дисплее напоминает детсадовскую аппликацию: в картинку-фон вклеена машина, обрамленная придорожными объектами, а за «хвостом» автомобиля небрежно приделаны два-три как бы летящих кома грязи. В CMR3 дела обстоят иначе: болид на этих цифровых трассах по-настоящему живет. Задевая пластиковые заборчики, мы видим, как они искривляются и подламываются, более хлипкие ограждения — красно-белые ленточки — рвутся на части, колышутся на ветру. Из-под каждого колеса с разной интенсивностью вырываются шикарные клубы пыли, а более натуральных следов от колес и вовсе не сыскать. Наблюдая картину гонки, сплошь состоящую из подобных элементов-шедевров, к которым еще добавляются артистично выламывающиеся бамперы и сминающиеся кузовные панели, можно было бы подумать, что создатели избрали исключи-

Грубая ошибка в управлении, и уцепиться за трассу получается лишь чудом. Помог «естественный поребрик» — гравийный бугорок, идущий по внешней стороне поворота.





В изображении кабины явно экономили текстуры, зато вариантов асфальтового покрытия разной степени щербатости не меньше десятка.

Столбы пыли, долго висящие над трассой, делают картинку по-настоящему живой.



тельно эстетский подход к изображению автоспорта. Но точки над «i» расставляет одна натуралистичная деталь: на иной трассе уже через минуту «боевой» езды машина может совершенно неприлично вымазаться в грязи или из-за толстого слоя пыли на боках (да и на крыше!) полностью сменить цвет кузова на «скучно-серый». В общем, на шотах, которые делались в конце заездов, авто выглядит удручающе. Редакционный худсовет попросту не пропустил эти картинки в номер. Такой вот реализм.
Впрочем, «суровая правда» в видеоряде сбалансирована пресловутыми «свистками и колокольчиками». То ли догадываясь, что пейзажи в MS RallySport Challenge и Rally Trophy все же краше, то ли вдруг решив, что стандартный антураж «лесов-полей-и-рек» — это по сегодняшним меркам маловато для успеха на рынке, авторы CMR3 решили добавить в картинку запоминающиеся, но, прямо скажем, противоречивые детали. Вокруг гонщика теперь постоянно что-то происходит. С четкой периодичностью на экран выскакивают всевозможные придорожные объекты: вот в трех метрах от дороги возник трубопровод и столь же неожиданно исчез в чаще, из-за поворота открылся вид на замерзшее озеро и лежащий на берегу остов громадной яхты, а когда мы начинаем петлять в снегу около какого-то решетчатого забора с колючей проволокой, перед нами на мгновение мелькнут силуэты самолетов. Временами в кадр норовят попасть анимированные объекты — снегоходы, геликоптеры... Без комментариев.

Мнение об игре

Кристан Рид (Kristan Reed) с сайта EuroGamer (www.eurogamer.net) щепетильно критикует каждую мелочь: «Замечу, что Колин более не выступает за команду Ford, да и штурман Ники Грист теперь не ездит с ним, так что события, представленные в симуляторе, потеряли свою актуальность еще до выхода игры.»

SS3

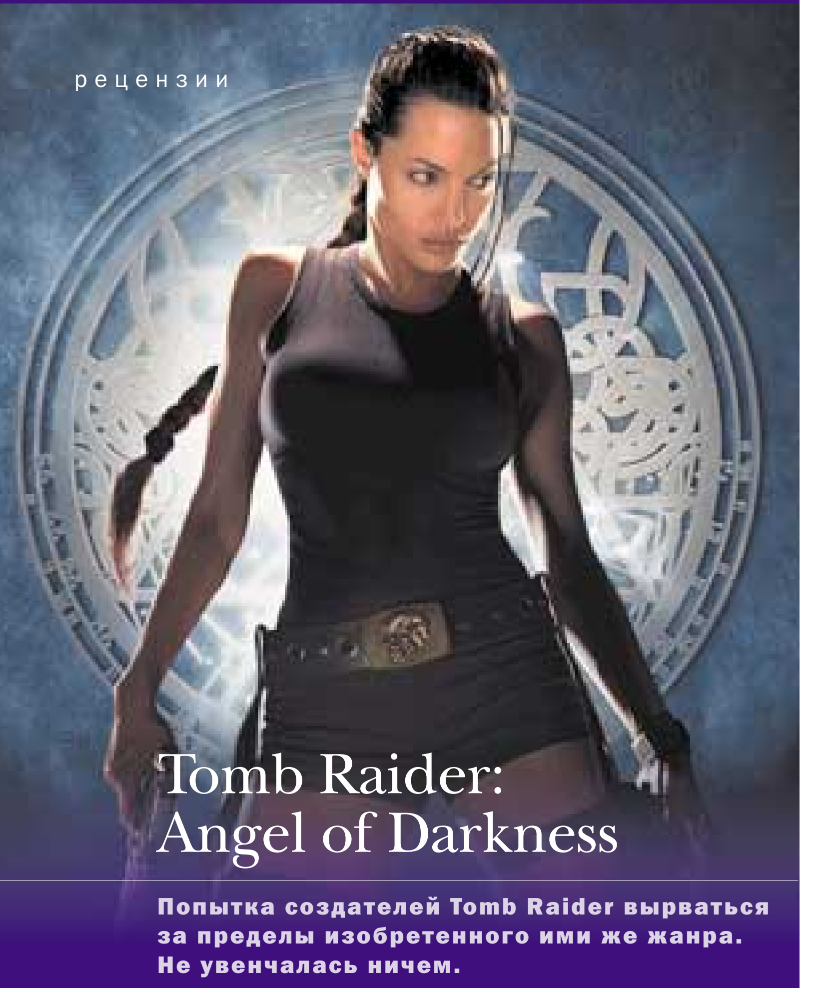
После заезда автомобиль со всех сторон облепляют механики. Поломки, которые можно исправить до старта следующего спецучастка, будут ликвидированы без нашей подсказки, а вот с настройками мы работаем, конечно, самостоятельно. По ходу карьеры машина будет проходить апгрейд, получая более мощный турбонагнетатель, более легкие кузовные панели и т.д. Поначалу же мы вправе модифицировать только самые базовые характеристики узлов болида, но и это приносит пользу — изменения скоростных показателей сразу заметны на графиках телеметрии. Собственно, ничего кроме скорости, оборотов и переключения передач на них не отображается, и все-таки это уже не мало (ни одна другая раллийная игра не может похвастаться даже этим).
Проходить чемпионат и зарабатывать бонусы, напоминаю, позволяется только за рулем «Фокуса», но в свое удовольствие можно погонять и на других болидах (новые машины в автопарке, которые появляются после каждой нашей победы, — и есть главный бонус в игре). Хотя даже стандартный набор авто для сингл-заездов озадачивает. На отсутствие классических раллийных Peugeot, Skoda и Hyundai сетовать не имеет смысла — разработчики не раз подчеркивали, что никаких официальных отношений с FIA, ассоциацией-организатором чемпионата ралли WRC, у них нет, а значит, художественный вымысел вполне допустим. Вместо болидов упомянутых трех команд в гараже с Subaru и Mitsubishi соседствуют совершенно невероятные экземпляры. Одинаково сильные впечатления вызывает вид раллийной модификации шоссейного монстра MG ZR и городской малолитражки Fiat Punto. И каждая следующая машина, которую нам дают в награду за успехи, будет таким же большим сюрпризом: к финалу игры автопарк представляет собой совершенно бессистемный набор гоночных «снарядов» и серийных авто, разбавленный парой раритетных спорткаров и сдобренный совсем уж неуместными дополнениями вроде рейдового Pajero. Смириться с тем, что альтернативные средства передвижения едут примерно одинаково и не поддаются настройке, довольно сложно. Впрочем, это вполне в традициях Codemasters — включать в игру бестолковый аркадный режим, на фоне которого симулятор смотрится еще более достойно.



Очень русские пейзажи, как обычно, на поверку оказываются финскими.

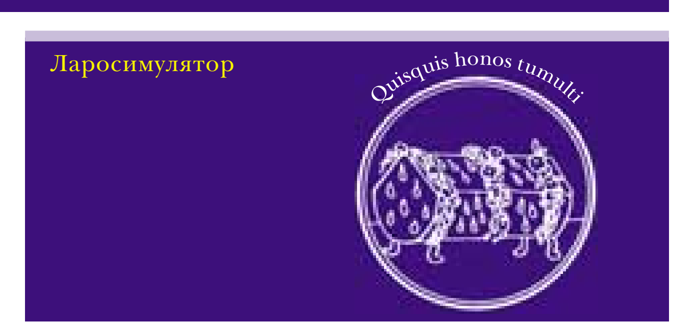


Канатная дорога в самом деле работает. В следующей серии на ней можно будет покататься.



Попытка создателей Tomb Raider вырваться за пределы изобретенного ими же жанра. Не увенчалась ничем.

Ларосимулятор



интерес 3.0

- сложность средняя
- графика 4,2
- сюжет 4,3
- музыка 4,1
- звук 4,4
- управление 2,8

www.tombraider.com

разработчик: Core Design (www.core-design.com)

издатель: Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 1500), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 4x CD-ROM, 300 Мбайт на жестком диске.

Недодама

Наивно было полагать, что Core Design, отчаянно пытаясь угодить фанатичным поклонникам Tomb Raider, а заодно привлечь к «мылу» внимание новичков, сможет преуспеть в этом горестном деле...

Михаил Судаков

«Ангел тьмы», неоднократно по загадочным причинам переносившийся (сейчас же, когда релиз просто переполнен ошибками, этот вопрос встает с особенной остротой), обладает, конечно, и светлыми сторонами, однако непроходимого мрака здесь, увы и ах, во сто крат больше.

33 способа открыть дверь

Основное и неоспоримое достоинство новоявленного Tomb Raider — качественная, разнообразная анимация. У самых упертых почитателей этого сериала давно вошло в привычку, приобретая в свое пользование очередную часть Лары, едва ли не с лупой исследовать управление ею и выискивать новые, доселе непрочувствованные антраша пассии — будь то стойка на ушах или короткий спринт. В Angel of Darkness разработчики пошли по иному пути и, вместо того чтобы заставлять игроков зубрить новые клавиатурные гаммы, потратили толику времени на шлифовку уже имеющегося. Одобрительные «гм» и «ого» слышатся тут и там. Лара ставит одну ногу на возвышение, сгибает ее в колене и застывает. Спуск (подъем) по лестнице выглядит именно так, как и должен. Даже банальный разворот на месте исполняется на чистые пять. Говорить о разных способах открывания дверей (с ноги, плечом с разбегу), манере виснуть на одной руке над пропастью и прочих вдохновляющих мелочах даже неудобно. Здесь это в порядке вещей.

Увы, весь эффект порядочно портит управление, которое со времен Last Revelation (да что там — с бородатого 96-го, когда вышел первый TR) не из-ме-ни-лось. Core Design обещала мышку в игре, но не давала никаких клятв насчет удобства ее использования. Подгоняемая хвостатым аксессуаром Лара поворачивается до одури дискретно — проще говоря, совсем не так, как принято в приличных экшенах от третьего лица.

Приходится переходить на клавиатуру — благо, ни раскладка по умолчанию, ни порядком заторможенная реакция на нажатие никуда не делись. При этом, правда, исчезли кнопки «шаг влево» и «шаг вправо».



Разговор со всяким важным (для сюжета) персонажем так выматывает (банальность диалогов, неторопливость речи, невозможность быстрого просмотра фраз), что желание общаться пропадает напрочь. Увы, улизнуть от этой обязаловки никак нельзя.



Очередное спокойное место вроде кафе означает лишь то, что Ларе (нам) придется усиленно работать языком. Сходите на кухню, приготовьте глинтвейн. Это надолго.



Внимание: желтая полоска в левом верхнем углу символизирует выносливость!

Должно быть, разработчики в курсе известного русского лагерного присловья или же ненавидят поклонников активного стрейфа. Приставной шаг с использованием «шагательного модификатора» малоэффективен, потому что не всегда работает с первого раза (сначала приходится на долю секунды зажать, скажем, Shift, а уже потом двигаться в сторону), а если во всех тридцати трех прошлых Tomb Raider вы периодически тыкались лицом в стену или цеплялись за углы, то непременно продолжите эти занятия и сейчас.

Из пустого в порожнее

Вы удивитесь, но насильно разбавленный инородными геймплей-телами процесс не стал краше. Даже наоборот — откровенно нарывается на сомнительные комплименты. Поначалу Angel of Darkness берет свое зеленой тоской: сование носа в шкафчики, нескончаемая болтовня со встречными (чатлане, здесь нельзя прокрутить разговоры!), полнейшее отсутствие хотя бы минимального драйва (не называть же этим словом, ей-богу, попытки улизнуть от полицейских или общение с клошарами?). Ну а добивает обилие «ролевых элементов» (обязательно кавычим!): вместо того чтобы порадовать публику чем-то действительно особенным, разработчики добавили в игру ненужных триггеров. Ларовоз передвигает с места на место тяжелый ящик, становится немного сильнее (не забыв сопроводить это самодовольным комментарием) и получает единственную-в-жизни возможность открыть не поддававшуюся ранее дверь!!! «Ящик — дверь», господа. Новая логика Tomb Raider 21 века. Парад тупого тщеславия продолжают stealth-элементы и «реалистичность», ввинченные в игротельце в явном угаре. Если поначалу необходимость красться, имея в виду близкое присутствие какого-нибудь головореза, время от времени применяя вид «а-ля Metal Gear Solid», еще можно как-то объяснить (нет оружия — не драться же со жлобом хрупкой барышне), то потом об этой пустышке счастливо забываешь — проще открыть ураганный огонь и срезать гада задолго до того, как он...

«Реалистичность» — отдельный разговор. Как будто позабыв о том, что нормальные люди не прыгают в высоту на два человеческих роста, исполняя при этом сальто, Ларины папы посчитали свою подопечную неоправданно идеальной и заставили ее слабеть прямо на глазах у изумленной публики, причем в самый, как водится, неподходящий момент. Прыжки, беготня, стрельба — с этой частью комплекса ГТО у Лары все в порядке. Однако с руками леди Крофт неувязочка вышла: некогда знаменитая скалолазка, теперь она не может продержаться на вису и пары минут. Смотреть на это позорище по-человечески стыдно и даже противно.

Осторожно, двери

И как-то само собой получается, что самые привлекательные черты новоявленного Tomb Raider снова заключаются в перестрелках. Лара, палящая из пистолета или шотгана, кажется такой милой-и-родной, что за это ей хочется простить все на свете и даже расцеловать. Да и второй персонаж (Кертис Трент), время от времени подчиняющийся игроку, вносит разнообразие в наш серенький геймплей, пусть даже управлять им столь же мучительно, как и Самой. Однако, рискуя слово в слово повторить предостережения многих зарубежных коллег, скажу: не стоит советовать эту игру даже самым заядлым поклонникам гимнастки. Побить могут. ◘

Игра за Кертиса делает Tomb Raider похожим на всех представителей survival horror, вместе взятых. Иногда это очень кстати.





Chariots of War

Total War для секретарш и домохозяек

Сегуноподобная стратегия



интерес 3.0

- сложность средняя
- графика 3
- сюжет 1
- музыка 3
- звук 3
- управление 4

www.slitherine.co.uk/CoW/CoW.htm

разработчик: Slitherine Software (www.slitherine.co.uk)

издатель: Strategy First (www.strategyfirst.com)

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K, Pentium II 266, 32 Мбайт ОЗУ, SVGA-видеокарта, DirectX 7.0+, 4x CD-ROM, 260 Мбайт на жестком диске.

Боевые клячи

Читателю, не понаслышке знакомому с «предлагающей инновационный геймплей» нетленкой Legion, нет нужды изучать текст, следующий ниже, поскольку свеженькая стратегия Chariots of War и означенный замшелый Legion на деле являются единоутробными братьями-близнецами.

Александр Металлургический

История, достойная быть увековеченной в каком-нибудь мексиканском телемыле: отпрысков разлучили в младенчестве и развезли в экваториально-противоположных направлениях. Первого отправили в солнечную Италию, где легионеры, цветущие Капитолийские холмы и свинцовый водопровод, второго сослали в афро-азиатские палестины, полузасыпанные песком и вытоптанные бедуинами. Оба прожили тихую бесславную жизнь и незаметно для окружающих почили в бозе, оставив своих оскоромившихся родителей без лавровых веников. Вы уже рыдаете, мои дорогие читатели? Продолжайте, не отвлекайтесь.

Если вы всю жизнь посвятили разрешению животрепещущего вопроса «почему массы во все лезут и всегда с насилием?», а ассистирует вам сам Хосе Ортега-и-Гассет, или, к примеру, вам попросту приспичило узнать, какова столица Урарту, — расслабьтесь, развернитесь кругом и идите себе куда шли. Рецензируемое не в силах приблизить вас к просвещению ни на шаг. Зато, если вас всю жизнь интересовали civilization-like-развлечения, можете рискнуть и одним глазом посмотреть на этот нерукотворный памятник людской недальновидности. И ведь есть на что посмотреть: вашему вниманию предлагаются вполне объемистые территории, десятки мелких государств борются за титул пупа земли, заключая нехитрые дипломатические союзы. Вы, вообразив себя всамделишным тираном по образу и подобию Хаммурапи, известного своей тонкой политикой по отношению к врагам народа, начинаете претворять в жизнь планы о мировом господстве, сгребая в кулак все окрестные города и веси, неустанно производя кирпичи из необожженной глины и папирус формата А1, — все это богатство

жизненно необходимо для процветания родной империи и наращивания оборонных мощностей. Венценосные конкуренты между тем тоже не дремлют, осваивают письменность, изобретают колесо и вскоре начинают потихоньку глодать границы вашей державы, используя бескорыстный труд дрессированных крестьян и животных.

Incredible Machine

Самая соль поваренная боевого режима Chariots of War состоит в том, что во время баталий командовать подчиненными вы не можете. До и после — сколько угодно, в процессе — никогда. То есть вы, великий вождь нубийского народа Мамба Навуходоносорович, перед началом боя внятно излагаете цели и задачи младшему командному составу на понятном ему языке («стой там, иди сюда, дальше по обстоятельствам, понял?»), затем отправляете его на позиции, напоследок милостиво позволив облобызать свои царственные сандалии. Бронзовокожие военачальники поправляют страусиные перья на набедренных повязках, лихо заламывают на затылки леопардовые бескозырки, рисуют на собственных могучих подбрюшьях устрашающие пиктограммы негашеной известью, предвкушая собственное победное шествие во главе всепобеждающей армии... и напрасно — рожденный ползать летает низко и недолго. Могучее доисторическое воинство представляет собой слабоорганизованную шайку умственно отсталых крокодилов, которых уважающий себя правитель в черту города попросту не допустит. Какие уж тут праздники победы? Живым бы из боя уйти. А все потому, что армейцы, попавшие под мобилизацию за 2000 лет до нашей эры, свое место в жизни знают туго и отклоняться от генеральной линии партии не станут, даже если их об этом будут долго и слезно просить. Дедовщина образца бронзового века свое черное дело выполняет с потрясающей надежностью: из вояк напрочь выбито желание мыслить, что-то себе думать и вообще проявлять инициативу. Получающееся на выходе войско дуболомов способно лишь героически гибнуть под градом вражеских пинков, периодически ударяясь в панику и спасаясь бегством.



Расставляем боевые фигуры на поле боя. Думаете, дальше будут шахматы? Не угадали, дальше будет «чапаев».

Жизнь насекомых

Имея на вооружении подобный контингент, выигрывать сражения умом практически невозможно, только числом — и то ежели бравые охотники нубийского племени не разминутся на поле боя с предполагаемым противником и таки встретятся с ним нос к носу. Бывает ведь и обратное: получив несложный приказ выдвигаться в сторону неприятельских позиций, толпа аборигенов бредет строго по прямой, не обращая внимания на то, что все оппозиционеры уже давно оказались в тылу и ошалело оттуда взирают на оригинальные маневры вашего воинства.

А если вы вдруг решили, что бойцы, получившие приказы «взять врага в клещи» и «атаковать с фланга», станут вести себя отлично от вышеописанного способа, то вы глубоко ошибаетесь. Впору заинтересоваться, из какой лаборатории сбежала эта колония одноклеточных? Поместите их скорей обратно, они не выживают вне пробирки. Означенное безобразие не было бы столь фатальным, обладай младший командный состав зачатками интеллекта, а вы — возможностью хоть как-то повлиять на течение битвы в процессе. Ни того, ни другого не завезли, и мы смело можем констатировать факт, свидетельствующий о том, что творцы из тотально военной Creative Assembly могут спать спокойно и не беспокоиться за свое теплое место под стратегическим солнцем.

P.S. Практически одновременно с выпуском Chariots of War начала свой сбор прилавочной пыли обновленная версия уже неоднократно упоминавшейся нетленки Legion, маркированная штампиком «Gold». Рецензировать это чудо мы дружно отказались, поскольку выполнять одну работу дважды способны лишь нищие разумом. Или вот такие блаженные конторы, как Slitherine.



Возможно, вы уже решили, что перед вами — разгон мирной демонстрации эфиопских фермеров. На самом же деле — взаправдашняя боевая операция с привлечением тяжелой кавалерии.

Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Необъятный симулятор мира, неба, площадка для непрекращающегося строительства, легкая забава, серьезная работа, безжалостный пожиратель времени, энциклопедия, утопающая в собственной интерактивности, вечно живая легенда.

Авиасимулятор



интерес 5.0

- сложность любая
- графика 4,5
- сюжет 5
- музыка -
- звук 4
- управление 4,5

www.microsoft.com/games/flightsimulator

разработчик и издатель: Microsoft (www.microsoft.com/games)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 300, 64 Мбайт ОЗУ, OpenGL-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0+, 4x CD-ROM, 250 Мбайт на жестком диске.

Потому что мы пилоты

Современные симуляторы — сплошь творения поистине титанических масштабов и делаются не вдруг. Первая часть — обычно заявка на покорение будущих высот, и затем, от релиза к релизу, эти чудеса природы крепнут, цветут и плодоносят. Ашот Ахвердян

Игру такого объема и такой силы невозможно сделать сразу, за один цикл разработки, никаких ресурсов не хватит. Деньги кончатся сразу после перехода от графического движка к физическому. Люди покинут утлую лодку действительности где-то между изготовлением десятков тысяч аэропортов и расстановкой радиомаяков, из-за чего последние разбредутся по дну мирового океана (как известно, именно поэтому воздушное пространство над океанами радарами не контролируется — последние не способны пробить километровые слои воды, хотя и пытаются изо всех сил).

Красота внешняя

Как ни надувай щеки, убеждая попавшихся под руку окружающих, что графика в нашем жанре — дело десятое, именно она бросается в глаза сразу после того, как выходишь за ворота интерфейса на просторы игры. Не подумайте плохого — конечно, нарисованные двухмерные кокпиты никуда не делись, они перешли в 04-ю версию из 02-й, точно так же, как двумя годами раньше из версии «00» в «02», ведь в области 2D ничего нового придумано не было, да и мы не простили бы. Почти такими же остались и трехмерные кокпиты, только теперь курсор не исчезает, позволяя собою щелкать, и тумблеры, как и обещали, на подобную деятельность откликаются. Однако 3D-кокпиты, как и в прошлый раз, не очень-то удобны (да, не «Ил-2»), и проводить в них весь полет совершенно не хочется, поэтому возвращаемся в старый добрый плоский, изредка пользуясь объемом для озирания окрестностей. А вокруг красота. Бросается в глаза то, что очень изменилось освещение окружающего мира — и предыдущая версия кажется уже черно-белой. Теперь же солнце играет красками, заливая перистые облака золотисто-желтым, дома — насыщенно-медным, а кучевые облака купаются в медовых цветах — акация, гречиха и разнотравье соседствуют в рамках одной картины. Плюс игра света и

тени. Добавьте к этому сияющий огнями город вокруг аэропорта. Не забудьте отнести сюда же взлетную полосу, блистающую разноцветьем посадочных, словно горизонтальная и прямоугольная, но новогодняя елка. Но внезапно пространство перед носом самолета озаряется ярким светом, и в сотне метров от нас взлетной полосы с победоносным грохотом касается исполин аэробус, секунду назад пролетевший прямо над нами: чудище постепенно замедляет ход, рассекая предрассветную мглу ярким прожектором. Впечатляет необыкновенно.

В остальном внешний вид напоминает недавний боевой симулятор-3. Облака выглядят практически так же, что нельзя не приветствовать — ибо это была лучшая черта той игры. Земная поверхность имеет аналогичную родословную и является слабым местом картинки. Это не страшно — во-первых, это традиционный недостаток серии, а традиции надо уважать, а во-вторых, местное освещение готово творить чудеса. Зато теперь движок, отвечающий за фрактальное безумие генерируемого рельефа, поддается пользовательской настройке, поэтому можно ограничить буйство его фантазии — и это в немалой степени спасает ситуацию.

Несмотря на все опасения, при всех этих визуальных пирах игра умудряется весьма бодро двигаться, чему виной неотключаемая (!) подстройка детализации, старающаяся подвести число реальных кадросекунд к желаемым вами (от 10 fps и до самых вершин). Система безотказно работает даже на слабых по сегодняшним меркам компьютерах, даже в хорошую погоду при неограниченной видимости, дрессируя степень детализации текстур в зависимости от расстояния до соответствующих объектов.





Этажерка братьев Райт! Впервые в серии вы можете сыграть крохотную, на минутку-другую, партию в авиасимулятор, ибо этажерка очень легко падает, а миссии с ней загружаются моментально. Спешите видеть — MSFS Lite!



DC-3, кинозвезда золотой эпохи, главный герой игры.

Красота внутренняя

MSFS — самый дружелюбный симулятор на свете. Он пытается угодить всем и преуспевает в этом. Человек, впервые вступивший на симуляторный путь, будет рад обнаружить себя в готовом к взлету самолете — двигатель включен, впереди полоса, ветер и весь мир. Можно оттолкнуть РУД от себя и лететь куда глаза глядят, ни о чем не беспокоясь и не создавая никакого плана заранее. Если игрок любит «холодный» старт, то стоит просто выключить все системы и сохранить этот полет «по умолчанию», как отныне он должен будет перед взлетом самостоятельно включать все тумблеры, сверяясь с чек-листом. Который в любой момент можно вывести на экран, а не заучивать наизусть. Человек, жаждущий общения, откроет окно ATC и будет контактировать с диспетчерами, самостоятельно выруливать на заданную полосу и ждать разрешения на взлет. Игра предоставляет возможности, но никогда не заставляет что-то делать — разительный контраст со всем остальным миром жанра, где игрок должен либо сразу нырять на максимальную глубину, либо — вон. Подобное дружелюбие — фирменная черта серии. Загляните в настройки погоды: люди терпеливые могут выбрать ручную настройку, при желании отдельно указывая для каждой метеостанции (Шереметьево, Тверь, Брянск...) свою погоду (десятки параметров: изменение температуры и давления в зависимости от высоты, свойства слоев облачности и т.п.); ленивые же вольны выбрать погоду из десятка готовых предустановок (гром и молния, туман, холодный фронт), а можно загрузить реальные данные из Интернета и (при постоянной связи со всемирной) обновлять их каждые 15 минут. Вообще, последней возможностью не стоит пренебрегать: использование реальной погоды дает удивительное чувство причастности. «А в Ливерпуле сейчас накрапывает.» Простые человеческие радости.

Куда богаче стала и внеполетная часть игры. В прежние времена богатый, хорошо написанный материал (рекомендую настоятельно) прилагался в виде нескольких pdf-файлов. К сожалению, этот формат не очень удобен, да и постоянные метания между игрой и Adobe Reader'ом изрядно надоедали. Теперь все справочные материалы поданы в бодром html, открываются из самой игры, обильно пересыпаны гиперссылками и открыты всем ветрам. Потратить на изучение всего этого богатства можно не один час: помимо прочего сюда перекочевала развеселая Ron Machado Ground School, здесь же рассказывают об отличиях моделируемой ATC от реальной, тут же словарь со всеми терминами — перед вами симуляторная Цивилопедия. В числе добавлений — отдельный раздел,

посвященный истории авиационного дела, избранным героическим страницам, людям и самолетам. И тут же нам предлагают примерить героические будни на себя.

Действующие крылья и винтокрылые

Вслед за своим напарником Train Simulator, где самой интересной частью игры были попытки справиться с паровозами, этими железными левиафанами, к истории решил приобщиться и рассматриваемый сериал. Собственно авиапарк делится на две части: самолеты, перекочевавшие из '02 Professional (почти все, кроме WWII-истребителя F4A «трейлер CFS2», который все равно был так себе), и различное крылатое ретро, начиная с сомнительной прочности этажерки братьев Райт, где пилот находится в положении «лежа» (теперь вы понимаете, почему это называется «воздухоплавание»?), и вплоть до вынесенного на коробку пухлого DC-3, перетаскавшего в 30-40-х гг. полмира на своих плечах.
Ретро-модели хороши, управление ими отличается от современного примерно настолько же, насколько командование паровозом не похоже на электровозное руководство. Опять же, различные романтические обстоятельства: малоуправляемый полет на вышеупомянутой этажерке (вы думаете, почему первый полет длился всего 12 секунд?), 16-часовой марш-бросок через бескрайнюю — почувствуйте истинный смысл этого слова — Атлантику (честно говоря, очень странное занятие, даже с многочисленными сохранениями)...
Но есть еще один агрегат, не попадающий ни в одну



из перечисленных категорий: встречайте, новый вертолет Robinson R22, кое-где выполняющий функцию учебного. Вертолет на удивление прост в управлении, мало того, и наш старый друг Bell сильно присмирел по сравнению с предыдущими сериями, где пилот не столько летел, сколько боролся за существование. А тут все вдруг утихомирилось.

Мелкий шрифт

Вот мы и подошли к самым главным изменениям. Во-первых (и это несколько неожиданно), сильно улучшился планировщик заданий. Он дает куда больше информации (например, данные о воздушных пространствах — очень здорово), к тому же добавления в базе данных привели к кое-каким приятным сюрпризам — скажем, окончанию «блокады Москвы». В прошлый раз в столицу нашей р. вы могли лететь только по GPS, ни по воздушным коридорам, ни по радиомаякам план не составлялся. Или вот, создать полет из Киева в Петербург вы могли любым доступным способом, но из Киева (да и из Питера тоже) в Москву — уже никак. А лететь по GPS, сами понимаете, не особенно интересно.
Ныне «блокада» прорвана, хотя, к сожалению, не до конца: да, из Украины мы теперь попадаем в Москву (да и в СПб летим, кстати, прямиком, а не через Прибалтику), но вот из Питера по-прежнему никак...
К слову, будете пользоваться этим планировщиком, учтите, что он не особенно старается найти вам маршрут. Потерпев неудачу при попытке проложить путь из пункта «А» в пункт «Е», не отчаивайтесь, проложите маршрут из «А» в «Б». Затем из «А» в «В». Потом из «А» в «Г». Не торопитесь — возможно, маршрут из «А» в «Е» в итоге будет найден. Спишем на человеческий фактор.
Обещанное улучшение управления воздушным движением имеет место быть, хотя мне прошлый ATC тоже нравился. Ныне действительно можно запросить у диспетчера смену высоты (по желанию сотни и тысячи футов) и можно сменить план во время полета. В общем, нет неприятным ситуациям, когда вылетаешь в хорошую погоду по VFR, а в принимающем аэропорту гром и молнии, и при попытке посадить самолет «на глазок» разбиваешь машину. Теперь в такой ситуации можно запросить IFR прямо во время полета (реализовано очень просто: на экране появляется тот же планировщик, что и перед вылетом), а можно сменить место назначения. Приятно. Хотя, учитывая тенденцию, можно представить, насколько усложнится меню радиопереговоров к следующей серии.
Что же касается обещанного GPS, то здесь перемены куда сильнее — теперь это полноценный интерактивный прибор, имеющий немалую информационную ценность, а не просто карта с вами в центре. Впрочем, это гражданский симулятор, и даже за вторжение в закрытое воздушное пространство никто сбивать не будет — летайте на здоровье.

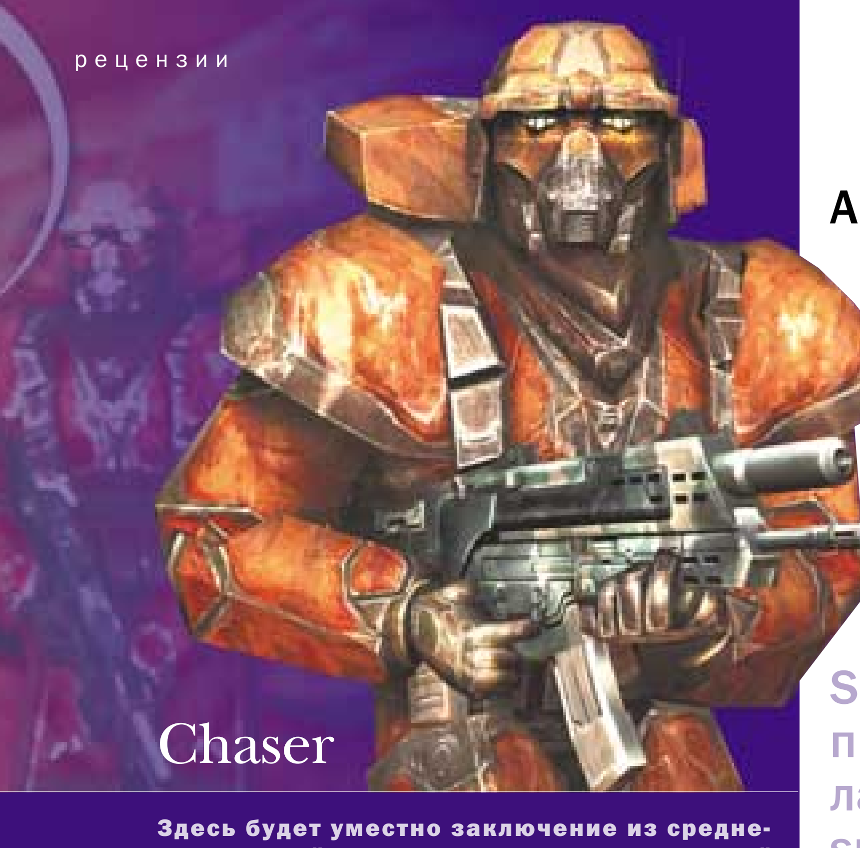
Дух Святого Луи, настоящий летающий паровоз, потому что...

...потому что приборная панель закрывает собой практически все — зато можно выглядывать в боковые окошки.



Мир вам

Не дайте частностям увести вас от главного: это не игра, это симулятор мира. Ее нельзя пройти, нельзя исходить вдоль и поперек, как ни старайся, — никаких ног не хватит. Каждый обнаружит здесь именно то, что ищет: будь то занимательная история, пособие по радиопереговорам, экскурсии по «чудесам света» или просто небо. Тут соседствуют аэробусы и дирижабли, авианосцы и Большой Барьерный риф, ледяные пустыни Антарктиды и шаттлы, стоящие на мысе Канаверал, — и в этом мире приятно находиться долго, потому что это наш мир.



Здесь будет уместно заключение из средневзвешенной аннотации с западного игросайта: «...эта игра поможет неплохо скоротать время до прихода Гигантов». Добавлю: и подарит немало неожиданно волнующих минут. Надо только набраться терпения.

Шутер от первого лица

Cuncta perforo

интерес 4.4

сложность настраиваемая
графика 4
сюжет 4,2
музыка 4,8
звук 4,3
управление 4,5

www.chasergame.com
разработчик: Cauldron (www.cauldron.sk)
издатель: JoWooD (www.jowood.com)

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 650 (рек. Pentium 4 1200+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт) DirectX 9.0, 4x CD-ROM, 1,35 Гбайт на жестком диске.

Аритмия

Восточноевропейские 3D-шутеры успели скомпрометировать себя до такой степени, что ассоциативный ряд «компьютерные игры — chaser» скорее приведет вас к поп-напевам из Need For Speed: Hot Pursuit 2, чем к проекту Cauldron. Помните, ла-ла-ла, бум-бум, high speed chaser? Точно сказано, да вот только не про тех словаков.

Михаил Бескакотов

И вообще, кому он нужен, этот малобюджетный шутер откровенно третьего разбора, когда весь мир живет волшебным предвкушением Чудесного? Глубокая медитация перед скриншотами ДВУХ абсолютно сакральных игр. Ежедневный пересчет зарплаты в апгрейд. Перестановка бабушкиного серванта в другой угол, чтобы наконец-то отпозиционировать «пять-один», — и все ради ДВУХ магических шутеров, несущих с собой Будущее... Не этим ли вы занимаете редкие минуты своего досуга? Один знакомый рассказал мне, что захлестывающее время от времени желание поиграть в какую-нибудь свежую безделушку он гасит насмерть терапевтическим заучиванием наизусть скаровпечатлений о E3-видео Half-Life 2. Другой настолько проникся Гадами из «альфы» DOOM 3, что решил воссоздать точно таких же в 3DMax... И, вы знаете, недавно у него начало получаться.
Нет, кто еще хотел малобюджетных шутеров, когда воздух пропитан ожиданием Чуда?

Идем на звук

Не бросить бедного родственника по имени Chaser после первого уровня заставляет только... музыка. Саундтрек делали два человека, один из которых учится на доктора и в свободное время балуется с MIDI-клавиатурой и Impulse Tracker, а о другом и вовсе ничего доподлинно не известно, но ходят слухи, что на его счету авторство нескольких музыкальных дорожек к довольно успешным кинофильмам. Становится интересно: как мелодии, исполненные на уровне — не побоюсь этого сравнения — первого Unreal, могут уживаться с крайне не-



Десантировавшись на крышу небоскреба в составе отряда коммандос, вы обнаруживаете там маленькую Японию, трогательную прихоть босса якудза. Покидать небоскреб придется продираясь сквозь ряды бывших товарищей по оружию...

Маленький Токио: рассыпающиеся дома и нависающие над улицами трубопроводы. Помойка жуткая. И детализации, плюс ко всему, не хватает...



Всю дорогу за вами стоит Кто-то В Длинном Плаще, готовый нажать на killswitch или спустить на Чейзера пару десятков клонов. Между тем руководитель проекта заявлял в нашем интервью, что, дескать, киберпанком в игре даже не пахнет. Лукавил!



броским и довольно хлипким на первый взгляд действом? В поисках ответа на этот вопрос я в изнеможении свалился со стула уже под утро, когда за спиной Джона Чейзера остались небоскребы Montack City и сугробы обильно украшенного серпами и звездами морского порта города, не поверите, Анадырь.

Впереди был заброшенный космодром, из которого предстояло отправиться первым классом прямиком на Красную планету. Правда, сначала нужно было зубами и тонной свинца вырвать заветный билет у одного подлого араба... Впрочем, давайте по порядку. И порядок в этот раз будет таким: вы поднимаете руку и называете свою любимую научно-фантастическую компьютерную игру (книгу, фильм, комикс), где хотя бы полусловом упоминается Марс, а я сообщаю, в какой момент Chaser одарит вас самой навязчивой тематической аллюзией. Еще условие: про потерянную память ни слова! Ибо навязло. И поначалу сильно режет глаз. Но мы, так и быть, простим разработчикам этот, безусловно, пошловатый ход. Потому что потрудились они на славу и их сюжет, умудрившийся обойти стороной мягкообложечную похабщину, расставил коварных управителей межпланетной корпорации и сто тысяч лет назад окопавшихся повстанцев в правильном, местами даже изящном порядке. За мгновение до титров каждому Джону Чейзеру выпишут по собственному Тайлеру Дердену, а мы изобразим лицом положенное изумление.

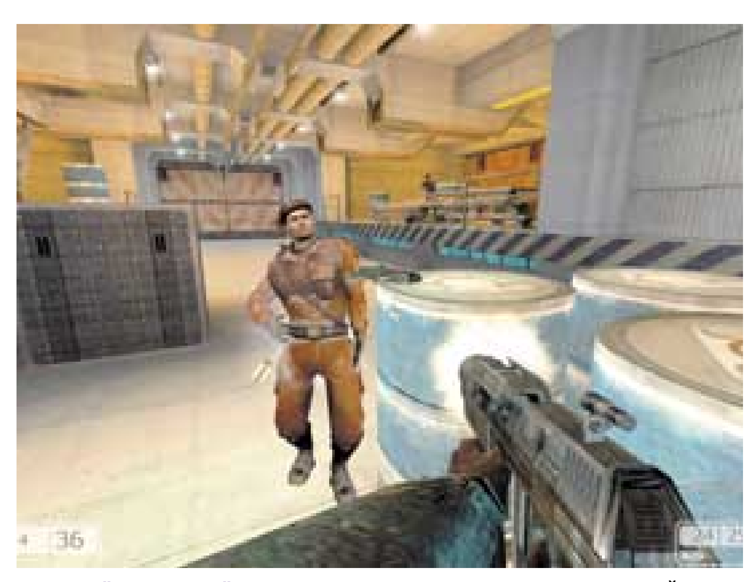
Мнение об игре

«Chaser прекрасно обходится без лишних сложностей в игропроцессе и фокусируется на классическом run-and-gun-экшене. Если вы поклонник жанра и спокойно относитесь к сохранениям через каждые пять метров, эта сложная и интересная игра доставит вам немало удовольствия», — заключает Андреас Бернтсен (Andreas Berntsen, www.gamershell.com) и ставит игре 7,7/10. Этот несчастный не умеет правильно пользоваться slo-mo!

Не сбиться с ритма

Слегка сумбурное повествование, само по себе неспособное удержать игрока перед монитором, служит цементом, склеивает отрывистые кирпичики геймплея, уже много раз виденные то там, то здесь. Игра словно состоит из череды флэшбэков: вот перед глазами промелькнула холодная духота Black Mesa, вот ослепительные прожекторы Vortex Rykers, а здесь (смотрите, один в один!) — Project IGI. А вот тут, в бумажных простенках японского дома — вызывающий омерзение 007: Nightfire, также от корки до корки слепленный из чужих идей, но собственной жизнью так и не заживший. А в Chaser — напротив, с каждой минутой нарастает знобящее предвкушение опасности, самый главный признак 3D-шутерного благополучия.

С игрой все в порядке — это становится понятно, когда на ночной Montack City с ревом несутся обломки орбитальной станции, в которой вы считанные минуты назад продирались сквозь узкие коридоры, кишащие списанными с легендарного Молчуна (Crusader: No Remorse) десантниками. Продирались неохотно, спотыкаясь о гнусный скрипт и беспросветную темень, отцеживая непотребное в адрес дизайнеров, соорудивших еще одну нелепую орбитальную станцию. Но когда эта дичь валится вам на голову, а с окрестных крыш свисают снайперы и приходится считать секунды до заветной подворотни с аптечкой, ехидничать вам уже не захочется. Игра начинает понемногу заводить и... опрокидывает на голову маленький ледяной дождик, разворачивая перед разгоряченным зрителем неспешный получасовой ролик-на-движке. Затем стелс-миссия, поворот на 180 градусов, смена ритма. Вы шепотом отсчитываете секунды, притаившись, ждете, когда отвернется подлец

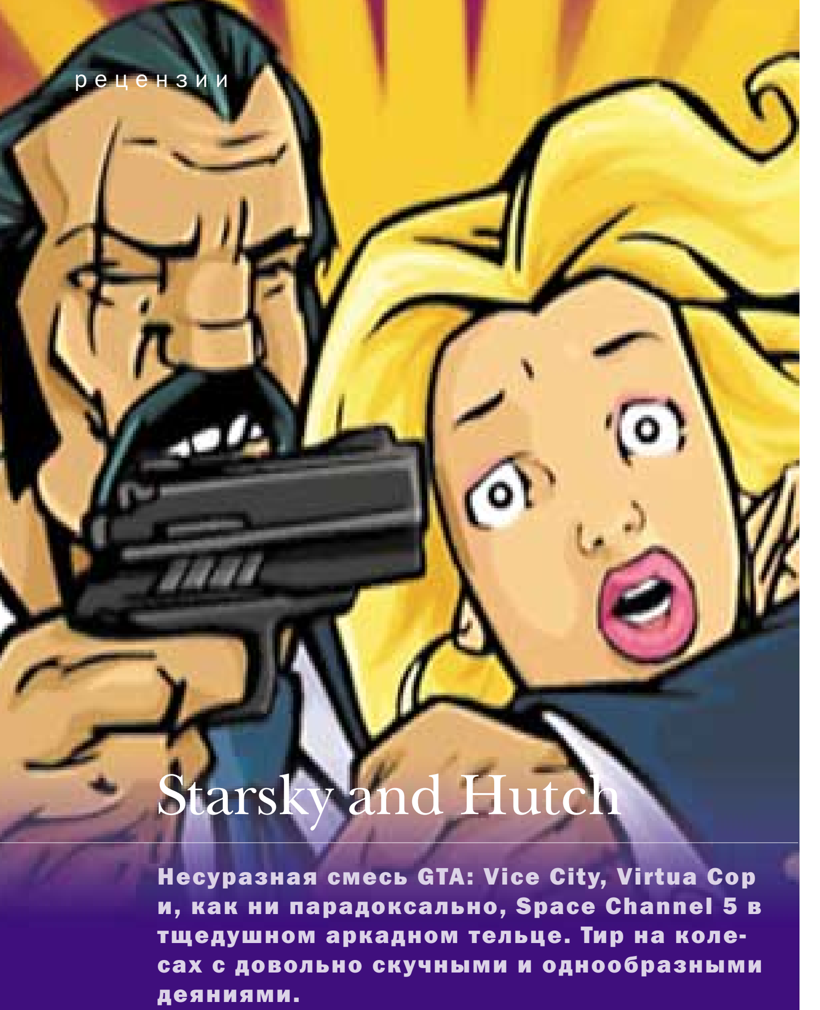


На родной планете Чейзера встречают до того дружелюбно, что для отступления приходится использовать самые служебные помещения… эээ… космического вокзала. Здесь все еще дико скучно.

якудза, не дремлющий на своем посту. Один неверный шаг — и кто-то наверху активирует killswitch…
И снова флэшбэк, но на этот раз у Джона Чейзера — к нему стала возвращаться память. Ему грезится Марс, серые люди в тяжелых скафандрах, трясущиеся в чреве несущегося куда-то монструозного броневика. Среди них он видит себя…
Нахлынувшие воспоминания разрезаются звенящими осколками почти полностью стеклянного кондоминиума. А если на этом этапе игры вы нечаянно обнаруживаете функцию slo-mo, которую скромные авторы добавили в последний момент и почему-то решили не выпячивать, начинается и вовсе что-то неописуемое. Перейдя в другое, рапидное, измерение, вы проскальзываете сквозь десяток желтолицых бодигардов, технично нанизывая всю компанию на одну автоматную очередь. Маневр завершается глухим уханьем подствольника — враг с грацией гиппопотама скользит по взрывной волне. За мгновение до того, как последние гильзы звонко запрыгают по полу, а последние тела глухо повалятся в случайную клумбу, звуки обретают былую резкость. Завораживающий танец получает эффектную акустическую развязку. Помещение наполняет концентрированная coolness.
Флэшбэк — и в очередной раз сменяется ритм, а вы, укрывшись за сваленными в гору контейнерами и превратившись в стационарную турель, отстреливаетесь в сторону стеклянного потолка, пытаясь защитить уже дымящийся грузовик — единственную возможность спасения…
И вот уже подводная лодка пробуксовывает в сибирских льдах. Красная планета — все еще точка на небосводе. А здесь никакой не Стокгольм, и даже не ленинградская военная часть… Добро пожаловать в Новый Ярополь, северный рубеж непонятно с какой радости вернувшегося в 2044 году коммунизма! «Держ-жите эту с-сволочь!» — слышите вы сквозь очередной флэшбэк. Чейзер глубоко и неровно дышит. Вы уже битый час не можете найти пульт управления главными воротами. Вы скучаете. На яропольских военных объектах, кажется, остро стоит вопрос хищения полигонов. Отлично, вот этот чертов выключатель. Ворота открыты. Чейзер получает пулю от предателя-араба. Флэшбэк. Вы вздрагиваете. Джон Чейзер — это снова не вы.

Сбиться с ритма

Перед вашими глазами зависла синусоида. Это та самая струна, по которой вас должны провести создатели игры, то и дело сменяя неспешное исследование уровня яростными схватками с врагом, держа вас в постоянном напряжении, не давая надолго расслабиться. Та самая нить Ариадны, ведущая к ураганной развязке. Тот самый стержень, на который друг за другом накалываются wow-факторы. Тот самый Главный Закон. Но, вот беда, кто-то сильно напутал с коэффициентами, и линия безобразно растянулась в пространстве. Chaser, в мгновение ока развеявший миф о собственной неполноценности и затянувший вас без остатка, к середине игры теряет всю свою прыть. Плановое затишье перед бурей растеклось серой кашей на добрые пять миссий, и преодолеть эту Марианскую впадину скуки окажется по силам далеко не каждому игроку. Из прекрасной принцессы игра снова превращается в уродливую тыкву, в просто еще один шутер с нарисованными на стенах кнопками, генераторами и навязчивыми пресс-релизами.
Мы, было, уже задавили на корню все замечания по поводу хромающей на полторы ноги графики, самое точное определение которой — out of dated, то бишь не первой свежести. Потрясающе реализованные стекла и совсем не безнадежная вода разительным контрастом выбиваются из замыленных текстур и угловатых интерьеров — и мы готовы были закрыть на это глаза, лишь бы эффектно выныривающий из-за углов марсианский спецназ не прекращал яростную перестрелку, лишь бы не кончились батарейки. И пусть нет ни одной новой находки, пусть отовсюду торчат закладки и мигают навязчивые отсылки. Нам было все равно, каким образом голем, собранный из сотни не стыкующихся в принципе деталей, умудрялся танцевать джигу, жонглируя пистолетами. Но Chaser скукожился, не выдержал темпа. Утопил растерянного игрока в океане марсианской пыли. Не смог убедить, что пятиминутное пешее путешествие по абсолютно пустому железнодорожному перегону — это очень, очень увлекательно. Не дал даже намека на то, как следует развлекать себя в кабине экзоскелета, обреченного полчаса стоять на страже никому и даром не нужных ворот. Дневной дядявася на складе десятитонных чугунных болванок — это было бы восхитительно в каком-нибудь старообрядном квесте от LucasArts, но в 3D-шутере? За такие выходки проштрафившемуся энтертейнменту положена известная экзекуция: беспощадный uninstall. И к Петровичу за новыми компактами. Или играть в шашки на пеньке в лесопарке. Прыгать по лужам, наконец. Фраппированный издевательской метаморфозой игрок так и не узнает, что ближе к концу его ждет внезапное обретение утраченного и заключительная сверхзвуковая мясорубка. Так ему, нетерпеливому, и надо.



Starsky and Hutch

Несуразная смесь GTA: Vice City, Virtua Cop и, как ни парадоксально, Space Channel 5 в тщедушном аркадном тельце. Тир на колесах с довольно скучными и однообразными деяниями.

Аркада



интерес 3.0

- сложность низкая
- графика 3,8
- сюжет 4
- музыка 4
- звук 3,9
- управление разделенное

www.starsky-and-hutch.com

разработчик: Mind's Eye

издатель: Empire Interactive (www.empireinteractive.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 400 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.1, 700 Мбайт на жестком диске.

Держать нежно

В 2004 году на все широкие экраны нашей Вселенной надвигается бедствие в размере полнометражного ремейка «Старски и Хатча» с, прости господи, Беном Стиллером в роли Старски и, прости господи дважды, Оуэном Вилсоном в роли, не поверите, Хатча.

Фраг Сибирский

Поэтому у Mind's Eye, никому, даже собственному издателю толком не известного разработчика, появится прекрасный повод еще раз попробовать свои силы на поприще экшена из жизни полицейских в штатском. К лучшему это или худшему?.. Два снежно-белых копа (детектив Дэйв Старски и детектив Кен «Хатч» Хатчисон) гнетут разноцветную преступность под стилизованную музыку от пары культовых игровых композиторов и хорошо проводят время на великолепных рисованных заставках в духе Freedom Force. Надо приложить определенные усилия, чтобы безвозвратно испортить такой беспроигрышный вариант.

1000 пуль

Но Starsky & Hutch эксплуатирует одну из самых чудовищных геймплейных идей, что мне только приходилось видеть. Что вытворяли скверно одетые люди в телевизионном шоу семидесятых? Сшибали машинами штабеля коробок и стреляли из больших пистолетов. Так возьмем же самую примитивную из возможных автогоночных концепций (один уровень — один маршрут — один соперник) и скрепим ее с виртуальным тиром! Все консольные версии поддерживают световое оружие. Нет, сам по себе микс не так уж плох — вспомним, как гениально были решены соответствующие эпизоды «Мафии», — но разработчики подошли к исполнению тира слишком прямолинейно и мелочно. Одной рукой мы тащим по улицам Бэй-Сити «Зебру» Старски, другой наводим по пояс, а-ля глебегорыч, высунувшегося в окошко Хатча... и стреляем, палим, сажаем по негру, колумбийцу, пуэрториканцу или еще какой угрозе законности и правопорядку верхом на угнанной легковушке, купленном на нетрудовые доходы лимузине или 18-колесном грузовике. Одна-другая СОТНЯ попаданий — и у вражеского средства передвижения отваливаются колеса (!!!), а мы счастливо переходим на следующий этап. И ВСЕ! Не



Афро в шикарной спортивной машине — первый признак потенциального драглорда. Бей на поражение, Хатч!



Вот так в «Старски и Хатче» выглядит деликатная операция по возвращению похищенного дитяти. Как раз в данный момент Хатч поглощен интенсивными переговорами.

имеет значения, куда и из чего именно надрываемся. Таран дивидендов не приносит. Забавный контроль над «Зеброй» или бигфутом из «Полицейской академии» — всего лишь подпорка для стрельбы.

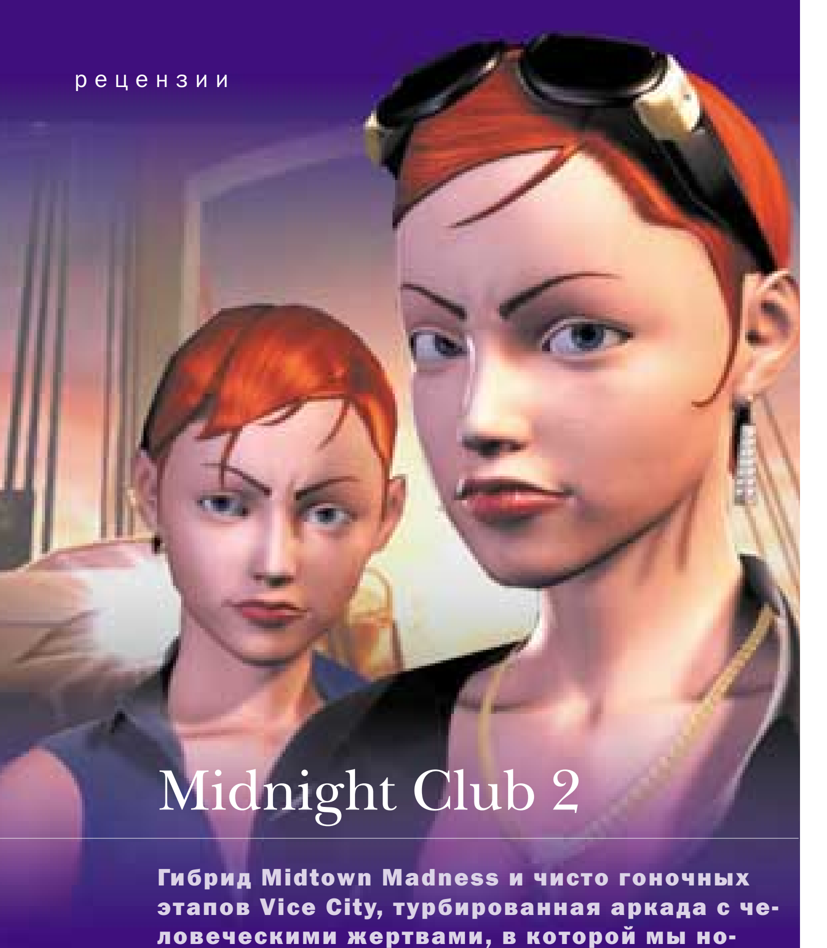
Большинство серий трех сезонов суть утомительный сеанс совмещения курсора и цели, бессмысленные щелчки не производящих никакого видимого эффекта выстрелов, ощущение собственной полнейшей боевой импотенции прямиком из худшего ездового этапа Enter the Matrix. Что может быть отвратительнее, чем расшатывание драгоценной левой клавиши манипулятора мышь без всякой творческой отдачи? Чтобы хоть чем-то занять несчастного пользователя, разработчики вмонтировали в Starsky & Hutch понятие зрительского рейтинга. Поддерживать его очень просто: следует отвлекаться на огонь по бонусам и бочкам с горючим. Первые либо задирают рейтинг непосредственно, либо спонсируют возникновение на дороге автопогрузчиков, эффектные столкновения на перекрестках, а то и массовое выпадание грузовых контейнеров — зритель такие вещи, как правило, уважает. Вторые производят понятно что. Сквозь огненные облака от понятно чего жертва и преследователь пролетают особенно фотогенично, с применением доморощенного эффекта замедленной съемки (больше всего напоминающего кризис слабосильного движка). Также меткой стрельбой дозволяется переключать светофоры, активировать трамплины, зарабатывать ускорение, лучшее сцепление под колесами и мигалку на крыше. Заработали? Очень хорошо, а теперь возвращайтесь к заколачиванию свинца в консервную банку с грабителями казино.

А вот проезд сквозь мирных пешеходов (чертова политкорректность) и касания полицейских крейсеров рейтинги подкашивают напрочь. Да что вы понимаете! Для 1975-76 гг. сериал был вполне даже мрачный и жестокий. Эпизоды, между прочим, снимал сам Майкл Мэнн, и шальные пули рубили там кого ни попадя, и рейтинги ничуть не страдали. Но в 77-м из «Старски и Хатча» сделали комедию, и началось...

Плохие парни

Кстати, есть и альтернативный режим стрельбы, в котором Хатч целится автоматически, в зависимости от кондиций вождения: уверенный ход, ровный киль, и он, глядишь, не промахнется. Вместо выцеливания — сущая лотерея. Играется несколько живее, но тоже не выход: с большинством бонусов, а значит, и приличными рейтингами, придется распрощаться. Автонаводка весьма избирательная и прихотливая... В таком аспекте Starsky & Hutch куда ближе к классической честной аркаде без претензий, чем к уродливому разнорукому мутанту. Хоть что-то. Раздражают откровенно взятые с потолка вторичные задания. «Во время слежки за подозреваемым ни разу не проскочить на красный свет»... Это как? Только на зеленый? Вы хоть один полицейский сериал видели? В такой игре «слежка» сама по себе смотрится весьма экстравагантно... Вы желаете, чтобы скрытно следующие за подозреваемым Дэвид Саул и Пол Майкл Грейзер в хлебном фургоне еще и палили по окрестным светофорам?! А уж какими методами они спасают похищенное дитя... Скажу только, что в финале несчастного ребенка слегка контузило упавшим школьным автобусом.

Нет, сценаристы явно старались. Тут и охрана сенаторского кортежа с выведением в расход снайперов, и следование телефонным указаниям кровожадного маньяка, и еще кое-что запоминающееся (ждите душераздирающую серию с похищением машины Старски). И маршруты очень разные, непохожие, длинные. Да только геймплей до того узколейный, что, какие бы красивые комиксы нам ни показывали в начале, рано или поздно (а скорее и рано, и поздно) дело все равно сводится к выдаче 1000 пуль по смешно подпрыгивающей таратайке. Замкнутый круг. Ничего не поделаешь, не каждому дано родиться с пониманием сущности аркад и не всякий способен с первой попытки сотворить Crazy Taxi. Ну и ладно.



Гибрид Midtown Madness и чисто гоночных этапов Vice City, турбированная аркада с человеческими жертвами, в которой мы носимся не по городским, а скорее по музыкальным дорожкам.

Аркада



интерес 4.5

- сложность высокая
- графика 4,3
- сюжет 4,4
- музыка 4,7
- звук 4,5
- управление 4,4

www.rockstargames.com/midnightclub2
разработчики: Angel Studios (www.angelstudios.com) и Rockstar Games (www.rockstargames.com)
издатель: Take 2 Interactive (www.take2games.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0+, 4x CD-ROM, 1,6 Гбайт на жестком диске.

Городские легенды

Что получится, если Rockstar Games прикупит нашего любимого разработчика, автора Midtown Madness 1 и 2? За сей странный союз можно быть спокойным по меньшей мере в одном плане: под гангстерскими автомобилями пешеходы перестанут быть бесплодными призраками.

Фраг Сибирский

Midnight Club 2 (MC2) — темный беззаконный реверс одобренных ГАИ автоаркад, что в Angel Studios производили под эгидой «Мелкософта». Когда все хорошие ребята забираются в сверкающие пикапы, мечтая о холодном душе и ледяном пиве, и мирно катят домой сквозь мичиганские пробки под музыку Брюса Спрингстина, герои MC2 заводят шарманку, сипящую голосами темнокожих бардов локального гетто, и принимаются давить честных граждан импортными «мыльницами» и спортивными мотоциклами. Нелегальные ночные гонки нам рисовали много раз: ах, до чего же красиво переливаются образчики передовой японской конструкторской мысли, как загадочно и пустынно на автобанах Токио, какими отечески добрыми взглядами провожают придорожные копы невинно резвящихся детишек! Меж тем под дурным влиянием Rockstar «Ангелы» выплескивают в морду оболваненному «Форсажами» лузеру всю правду жизни: при ночной езде по парижским закоулкам за пелетоном остается трогательный след из раздавленных проституток (насколько удается определить профессиональную принадлежность перееханных дам на скорости за 200 км/ч. С другой стороны, кто еще будет кучковаться под фонарями Монмартра в три часа ночи?)... Социальный комментарий, не иначе.

Сумеречный самурай

КРОВИЩИ нету. Но это единственный серьезный недостаток; в остальном MC2 неотличим от самых головокружительных ездовых зданий GTA: Vice City. Волочащиеся по асфальту фонарные столбы, парящие ящики и газеты, хруст чьих-то коленок под бампером, полицейские вертолеты... Все как у мамочки дома (включая и практически идеальную копию автомобильной и мотоциклетной физики).

При этом MC2 эксплуатирует куда более вместительный (тоже пришедший с PlayStation 2) движок с телескопической глубиной прорисовки, прозрачными и зеркальными поверхностями, сложными архитектурными нагромождениями. Никакого автомобильного фетиша: катаемся на незатекстуренных толком коробках для битья, душа здешней графики — города, достоверно, насколько можно судить, воссозданные акры столиц Франции, Японии и американской кинопромышленности. Эйфелева башня, каналы с тонким слоем воды, развязки и эстакады, остекленные туннели, линии надземки... Все трассы в чем-то схематичные, со вспышками мокрого асфальта, очень красивые, и вместе с тем ненарочитые. Дело даже не в качестве текстур, а в на



редкость естественном распределении света. Несмотря на название, гонки проводятся и в сумерках, и даже среди бела дня... Дизайн все равно держится! Пожалуй, и не найти другую автомобильную аркаду, настолько близко подошедшую к воспроизведению городской фотографии. Вы посмотрите на Лос-Анджелес в дождь.

Во время прыжков и полетов камера воспаряет вверх, как будто съемки ведутся с вертолета, при включении нитро отскакивает назад, точно на резиновой ленте, — мелочи, казалось бы. А получается просто как в кино. Плюсуйте эффект сужения фокуса зрения при первичном форсаже (как в Driven). Есть и вторичный: нитро + безвоздушная зона

Таран — штука безвредная, но эффектная. К тому же мирных автомобилей на улицах города несколько сотен. Успеете нацеловаться.



Фотография! Фотография! Вот как надо работать со светом.

за соперником = рапид и плывущие огненными полосками фонари.
В итоге простенькая автомобильная аркада обрела буквально гипнотизирующую картинку. И скорости





На байке за смещение центра тяжести отвечает, конечно же, маневрирование собственной задницей. Для чего на геймпаде найдется специальная кнопка.

на порядок выше привычных. На «Дукати» меж встречных машин лавируешь в гоночном трансе, мобилизовав все рефлексы, как настоящий уличный самурай в шлеме с тонированным забралом.

Когда поют бандиты

Схема MC2 очень проста. Полетав по ночному (или приближающемуся к этому состоянию) городу, мы подыскиваем автомобильную шпану себе по росту, зазывно мигаем фарами, тащимся за провожатым в укромное место. Где уже голодно урчат моторами прочие участники авторегаты. Немного катаемся под заводную музыку и полицейские сирены. Побеждаем — получаем машину местного лидера, отличающуюся от нашей инициалами, коряво выведенными спреем на борту; проигрываем — пробуем еще раз, ничего страшного, экономикой тут и не пахнет... Утопия в представлении гангста-рэппера.

Кстати! Заезды на автомобилях, умеющих подпрыгивать то на левых, то на правых колесах благодаря хитрому механизму перераспределения тяжести, сопровождает освежающий хип-хоп с национальной окраской. Музыка — живой пульсирующий нерв MC2, благодаря которому удается безошибочно различать утыканные чекпойнтами (из каждого лупит в небо прожектор) треки Лос-Анджелеса, а в бесконечные петли между лапами Эйфелевой башни просачивается хоть какое-то разнообразие. Фактически только из-за грамотно примененных урбанистических напевов MC2 можно признать современным аналогом культовой гонки Street Rod со всеми вытекающими почестями.

Будучи ветераном Vice City, я привык к дичайшим кривым, которые следует держать на разваливающемся от перегрузок драндулете, не касаясь тормоза, рискованным сокращениям пути и разворотам на сто восемьдесят градусов... И все равно брал каждую дуэль в Токио попытки с сороковой-пятидесятой. Маршруты очень длинные, панелевозы и рефрижераторы выдвигаются строго по расписанию, конфигурация контрольных точек напоминает пейзаж ночного неба, надо учить их последовательность наизусть и знать варианты на все случаи жизни. Считается исключительно первое место. Ночная аркада — штука неблагодарная, бонусов на нас валится суровый минимум. Поэтому позволю себе порекомендовать лекарство от фрустрации: наберите в menu/cheat codes пароль rimbuk.

И на вашем бэтмобиле вырастет крупнокалиберный, мать его, пулемет.



WarCraft III: Frozen Throne

Великолепный expansion pack, истинный сын своего папы.



интерес 4.5

- сложность средняя
- графика 4,6
- сюжет 5
- музыка 4,5
- звук 5
- управление 4,7

www.blizzard.com/war3x
разработчик: Blizzard Entertainment (www.blizzard.com)
издатель: Vivendi Universal Games (www.vugames.com)
издатель в России: SoftClub (кажется)

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 265 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1+, 4x CD-ROM, 1,4 Гбайт на жестком диске.

Быть Пушкиным

Frozen Throne — название хотя и не водоплавающее абсолютно, оправдывает себя полностью: установив означенное творение на собственные вполне себе жесткие диски, вы рискуете намертво примерзнуть к родным прикомпьютерным табуретам и на несколько недель выпасть из реальности.

Александр Металлургический

Blizzard, вековой куец народного щастья, почетный многократный Пушкин, алмазный фонд игроиндустрии, Наша Таня, Дядя Степа, Крокодил Геннадий и пр., неуклонно загоняет цеховых коллег в темный неуютный угол, где принято пить с горя технический спирт, разбавленный для запаха тормозной жидкостью, и жаловаться на тяжелые времена. Неизменно выпуская отменного качества игропродукты, славная контора ежегодно поднимает все мыслимые планки на несколько делений вверх, закручивает гайки не хуже ударника социалистического труда 3-го разряда, а затем сама же громко скребет волосистые части головы, соображая, как бы половчее перепрыгнуть собственноручно созданный монструозный спортивный снаряд и каким еще невиданным кульбитом огорошить поклонников. Иначе никак нельзя — ноблесс оближ удивлять и приводить в благоговейный восторг. По счастью, креативного пороха в известном месте у заокеанской артели хватает, и она, покряхтев солидности для, ставит новые рекорды, с высоты творческого полета наблюдая, как упившиеся «технаря» подражатели оправдывают народную поговорку о том, что не каждый танк долетит до середины Днепра.

Перестройка

Быть Пушкиным — значит показывать высший класс даже на пустяках, в совсем уж проходные времена и нравы. Каких бы пряников вы ни ждали от expansion pack'а, вашим надеждам суждено сбыться — если, конечно, вы не предполагали полного провала и прочих нехороших последствий. Blizzard держит марку легко и непринужденно, ловко склеивая из скудной горки полигонов свежие яркие образы и измышляя необычные рецепты хлеба для масс. Список нововведений невелик, но довольно существен

по сути: многие аспекты игропроцесса поменялись кардинально, и не факт, что таковые метаморфозы придутся ко двору абсолютно всем адептам сетевых побоищ. Шутка ли — артефактными приблудами, ради которых прежде вырезались целые колонии фэнтезийных бедняг, можно теперь разжиться не вставая с дивана. Отгрохав в приусадебном хозяйстве ларек и посадив туда спекулянта-гоблина, получаем возможность не только отовариваться, но и, в случае крайней нужды, сдавать в ломбард семейные драгоценности. Кроме того, автопарк серьезным образом пересмотрен: на смену steam tank пришли siege engine; оркские катапульты отрастили рога и научились метать горшки с маслом «Доярушка», что так живописно превращается в вулканический осадок на ваших сковородках; а иммунитет к магии более не спасает отдельных товарищей от геройских «комбо». Специально для консерваторов, чье сердце не способно принять этакие чудовищные пертурбации и сотрясания основ, Blizzard оставляет «классический» режим, в точности сохраняющий настройки Reign of Chaos.

Судьба

Стремясь погрузить прожженного игрока в нирвану отточенного баланса, Frozen Throne ведет себя... не то что бы прижимисто — лаконично. Там, где Westwood, земля ей пухом, бездумно вываливала на растерзание рецензентам две пригоршни новых военных игрушек, Blizzard осторожно выставляет в чисто поле два с половиной юнита, над тюнингом которых убивались десятки разработчиков и тысячи тестеров. Герои — ребята, заказывающие музыку в военном балагане третьего «Крафта», — тоже приумножились в числе. Часть доступна к производству по умолчанию, остальных же придется нанимать за длинные рубли в тавернах, где эти звери проводят все свободное время, молотя друг друга кружками по очень героическим чайникам. Карт-дизайнеры, попав в тиски новых обстоятельств, выстрадали из себя около сотни квадратных километров новых местностей, расположенных в медвежутком заполярье и на выжженных пустошах орковской родины. В условиях квартирного производства артефактов и пачки вольнонаемных, хотя и жутко дорогих героев за ближайшим поворотом меняются многие приоритеты сетевых распрей, и все это просто обязано отразиться на дизайне свежих карт, иначе выйдет не «Варкрафт-три-с-половиной», а срам сказать что такое из стран третьего мира. Роуперова бригада старается, засучив рукава, а то и вовсе оторвав их, чтобы не мешались, — все чинно, с трезвой мыслию на челе и громоздким расчетом в лобной доле, всеобщее равновесие крепко пришуруплено к собственному постаменту и чутко охраняется.

Не то одиночная кампания — там традиционно царит полный дизайнерский свистопляс и беспросветное царство привольно разгулявшейся фантазии сценаристов. Четыре свеженьких, с иголочки, кампании развлекают зрителей, что твои братья Вачовски: пущают в лицо сонм спецэффектов, нещадно потчуют мозг серпантиноподобным сюжетом и только что не заставляют участников драмы юркими тараканами бегать по стенкам.



О вечном

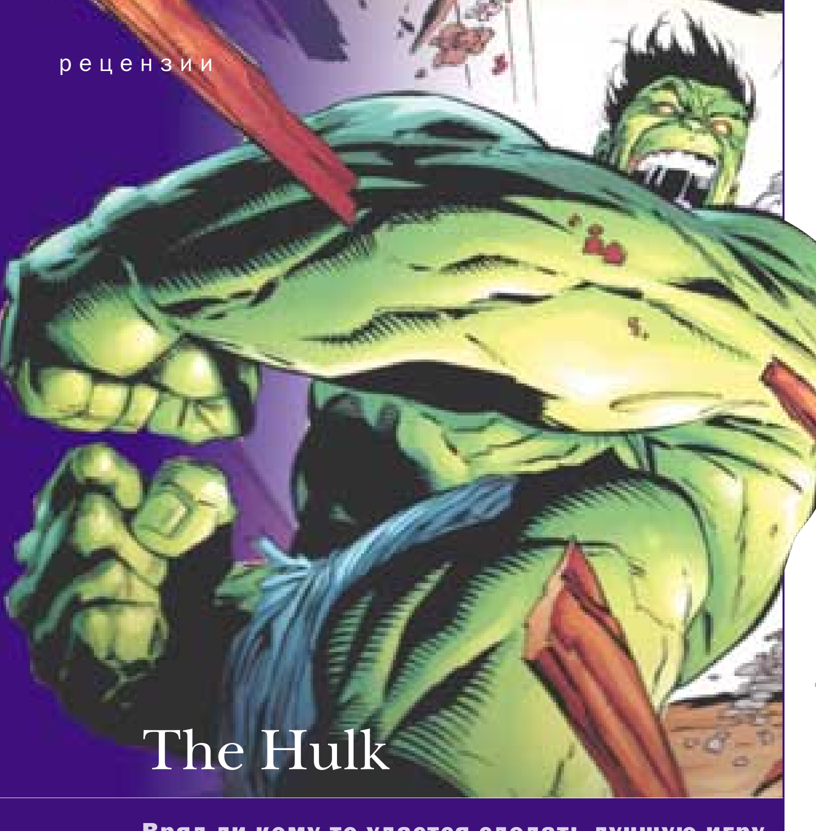
Справятся ли игроки с новоприбывшими участниками саги, оценят ли новинки военно-технического прогресса и нет ли в геймплее опасных лазеек, беспардонно заваливающих хрупкий баланс набекрень? Однозначный ответ мы сможем получить лишь спустя бездну потасовок на Battle.net, которая уже не первый год has you (and some of us too) all. Зато свое скромное мнение насчет Frozen Throne мы можем сформулировать уже сейчас: !!!



Эльфийские dragonhawk riders успешно отбивают атаки оживших злонамеренных памятников андедского происхождения.



Нарвавшись на банду фениксов, герои принимают контрастный душ из огненных плевков и радиоактивного излучения.



Вряд ли кому-то удастся сделать лучшую игру с огромным зеленым монстром в главной роли. Возьми жалкого человечка и сломай о колено в свое удовольствие... К сожалению, даже в таком простом предмете не обошлось без фатальных ошибок игровой логики.

3D-экшен



интерес 4.3

- сложность низкая
- графика 4,4
- сюжет 4
- музыка 4,5
- звук 4,3
- управление 4,4

www.hulkgames.com

разработчик: Radical Entertainment (www.radical.ca)

издатель: Vivendi Universal Games (www.vivendi-universal.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium III 1000), 192 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 4x CD-ROM, 1,5 Гбайт на жестком диске.

Порнография

Я бы отнес The Hulk (более известный как Hulk) не к семейству игр, основанных на комиксах (читай: на свежем блокбастере с графической основой), а к не менее почтенной династии игр из жизни гигантских монстров (Rampage, I Was an Atomic Mutant!). Иной масштаб. Фраг Сибирский

Если изумрудный персонаж способен соорудить себе летний салат из мелко нашинкованных танков с вертолетами, лениво отмахиваясь при этом от назойливых самонаводящихся ракет и поражая черепные коробки недругов коротковолновым электромагнитным излучением, то это, по моему мнению, истинный отпрыск Годзиллы и Кинг-Конга. Но, как доказывают многочисленные примеры, сотворить нечто толковое в жанре вытаптывания бронетехники не так-то просто. Непобедимым голиафом любопытно, изживая многочисленные комплексы, часок-другой поровнять небоскребы — и тема себя исчерпает. Что потом? Больше танков? Больше вертолетов и пушечного мяса? Перенести действие из Сан-Франциско в Токио и задействовать многометровых боевых роботов? Radical Entertainment (кстати, дебют конторы на ПК) требовалось вывести откровенно трэшевое развлечение на уровень минимум Spider-Man: The Movie в рамках одной отдельно взятой лицензии. Ого-го какая задача. А отступать-то некуда — позади блокбастер Энга Ли.

Смерть детям

Халк — планета, вокруг которой вращаются все остальные элементы игры. В понимании этого факта и заключается главная заслуга разработчиков. Если кто-то думает, что в КИ альтер-эго инженера Баннера воплотить легче, нежели на большом экране, предлагаю попробовать лично или же обратиться к многочисленным провалившимся попыткам 90-х. Все очень сложно. Графический движок должен держать абсурдную яркость его зеленой кожи и, главное, МИМИКУ на крупных планах. Персонифицированный гнев немыслим без подвижной рожи, так ведь? Не зря в старом сериале использовали не какую-нибудь куклу, но выкрашенного в зеленый цвет культуриста. Физический — передавать вес обрушившейся с



Халк смотреть фильмы Арнольда Шварценеггера. Качать шейные мышцы супергуманоидами. Надеяться будет австрийский акцент.



Халк любить животных. Собачка лететь невысоко. Халк бояться дождь приближается.

пятнадцатого этажа полуторатонной туши, немалую инерцию движений (о чем большинство создателей многоэтажных мутантов забывают начисто) и, кроме того, разбираться с поведением Халка в воздухе. Понятно, что существо такого тоннажа (восемнадцатиколесный грузовик на хайвее воина) прыгать не должно вообще — но если комикс и смежный фильм в обязательном порядке прописывают многометровые полеты? Наконец, как-то этим всем надо еще и управлять — не слишком легко (чтобы чувствовался дикий зверь на другом конце шнура геймпада), но и не слишком сложно (ведь придется одновременно воевать со всей армией США), да чтобы раздаваемые Халком оплеухи отдавали в кость игроку...

Бицепсам и трицепсам Халка отчаянно не хватает полигонов, но на любой картинке его спасают резкие мультипликационные тени. Художникам Radical удалось добиться поразительного впечатления: Халк выглядит высокобюджетным цифровым эффектом на манер тираннозавра из «Парка Юрского периода», искусно внедренным не в кино, но в среднестатистическую компьютерную игру! Он стилизован, утрирован, сработан тщательнее своего окружения. Его анимация — подчеркнутая, гипертрофированная, в эволюционном древе здешнего Халка совершенно точно отсутствуют культуристы. Он двигается, словно оживший персонаж комиксов! Не знаю точно, как именно должны двигаться ожившие персонажи комиксов, но, глядя на Халка, могу сказать: именно так. Пожалуй, это самый выигрышный подход к реализации гигантского монстра в истории КИ. Не человек в костюме, а получившая свободу картинка: яркая, с пронзительными тенями, честно сработанными пальцами и умилительно выразительной физиономией. На крупных планах Халк исправно щурится и скалится, а от его коронной гримасы «да, я только что со всей силы шмякнул человека о бетонный пол. И что вы собираетесь сделать по этому поводу?» (см. картинки), выделываемой прямо в камеру, маленькие дети в зале должны, пардон, массово облегчаться.



Халк выжимать на вытянутых руках глупых боссов, специально придуманных для компьютерной игры. Разработчики попадаться — Халк делать то же самое.

Физика красива. После фантастических прыжков Халка в земле остаются полуметровые воронки, запущенные пропеллером человечки высаживают окна, под ударами с разгону выгибаются стальные двери... The Hulk сильно подводит неразрушаемая архитектура. Выломайте все колонны в зале — ничего не произойдет. Только через нужный лаз, только через специально предназначенные к показательному раскурочиванию ворота. Выкорчевать из ядерного реактора арматурину и отоварить ею особо злобного босса можно, погладить отряд спецназа железнодорожной цистерной — тоже, но в остальном дело не идет дальше аккуратных вмятин и фотогеничных трещин... не хватает чуть-чуть Freedom Force.

Управляя гневом

При всей непоколебимой линейности The Hulk игроку



Халк обожать человечков. Халк не любить тазеры. Человечки легко ломаться.

дозволено со страшной скоростью проламываться сквозь уровни (ждите скорого появления записанных умельцами роликов «Весь «Халк» за 34 секунды!» на табельном DVD!), игнорируя язвительные комментарии спецназовцев с электрошокерами и мчащихся в кильватере халк-псов (порождение чьей-то расстроенной психики). Чаще всего это приводит к серьезному дисбалансу сил в последнем зале, куда все не застрявшие в углах обиженные и прибывают под финальную раздачу... Развлечение более чем экстремальное — особенно если вы не знаете Страшный Секрет боевой системы The Hulk (о котором чуть ниже). Вообще-то следует кропотливо зачищать каждый коридор, полагаясь на кулаки размером с компьютерный монитор, продукты аннигиляции электронно-позитронных пар (малоэффективное гамма-излучение) и растущее недовольство Халка собой и окружающим миром. Когда шкала заполняется целиком, заботливо накопленный гнев можно выплеснуть на окруживших спецназовцев и ни в чем не повинное лабораторное оборудование...

И драться поначалу не менее весело, чем в той же Enter the Matrix. Какая разница, что уровни практически лишены какого-либо дизайна. Кому какое дело, что враги самым наглым образом регенерируют, а их нивелирование требует методичного пережевывания одного и того же набора действий. Главное, что вставшему на пути Зеленого Чудовища человечку можно переломать все до последней кости одним из сорока (!) доступных способов. И это не считая творческого использования валяющейся под ногами дребедени! (Это Халку она дребедень, а бедному генетически модифицированному солдатику — двухсоткилограммовый цементный блок в голову.) Я бы перечислил эти способы — но, по счастью, большинство из этих телодвижений положительно неописуемы. Их надо переживать лично, в контексте звукового сопровождения и неподдельной радости на физиономии Халка.

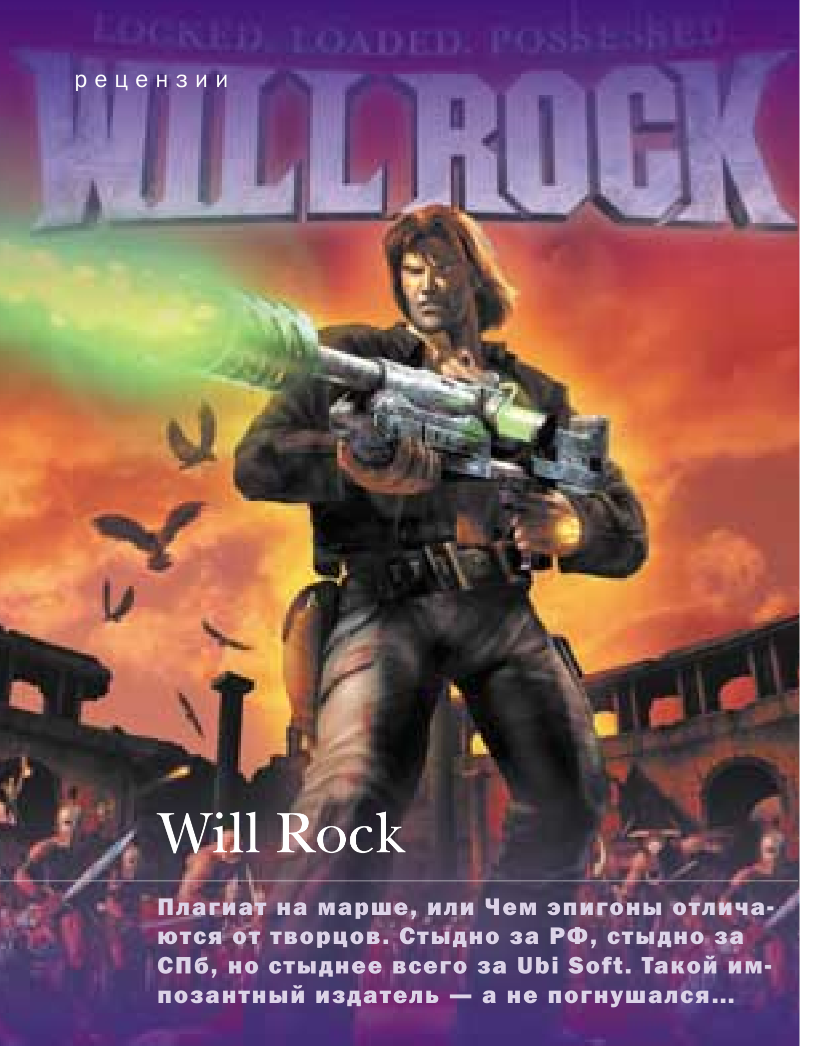
А теперь — Страшный Секрет. Во время исполнения захватов Халк совершенно неуязвим. То есть, если на вас разом напали тридцать стальных роботов (похоже на известную сцену из второй «Матрицы»), убегать сломя голову не следует. Следует сграбастать (очень достоверные ужимки борца сумо) ближайшего, хорошенько шмякнуть его об пол, взять за ноги и использовать в качестве булавы. Повторять по мере необходимости. Процесс не опаснее изведения клопов. Таким образом, как файтинг The Hulk никуда не годится. Если учесть, что ничего, кроме бесконечных драк, здесь нет... Серьезный, мягко говоря, недочет. Нормальная игра превращается в клей... Но мы к этому еще вернемся.

Герой рабочего класса

Довольно необычны встречи с боссами. Все они — генетические уроды (это комплимент), сочетающие мощь Халка со знанием боевых искусств и/или паранормальными способностями. До уровня оригинального Spider-Man или Metal Gear Solid сражения несколько недотягивают... Но посмотреть на то, как зеленое порождение распада радиоактивных ядер и творческого кризиса в издательстве «Марвел» охаживает стальной трубой энергетического вампира, всегда, согласитесь, приятно. Бои очень длинные и очень фрустрирующие. Действовать надо ровно и методично, налегать на все те же захваты, не забывать давить периодически прибывающую подмогу (после размазывания по стенке от нее остаются заветные восполняющие жизнь и шкалу гнева шарики) и быть готовым в случае поражения заново прогонять мутанта через две-три инкарнации (от «я еще не мертв, Халк!» до «я все еще не мертв, Халк, зеленая сволочь!»).

И давайте даже не будем обсуждать похождения Брюса Баннера — плюгавого типчика в джинсах и рубашке с закатанными рукавами. Понятно, что девелоперы хоть как-то стремились разнообразить вязкий монструозный геймплей... Но, простите, не таким же убогим способом! Помните первый Metal Gear на SNES? Очень похоже. «Не подходи близко к охранникам и ученым, Брюс, а не то они узнают тебя в противогазе!» А за каждым терминалом нас почему-то заставляют имитировать процесс декодирования, совмещая значки из верхнего и нижнего рядов. Задачка для не очень одаренной обезьяны. Или, понимаете ли, Халка — но никак не для Баннера. Очень гнусное дополнение к светлому образу Зеленого Чудовища.

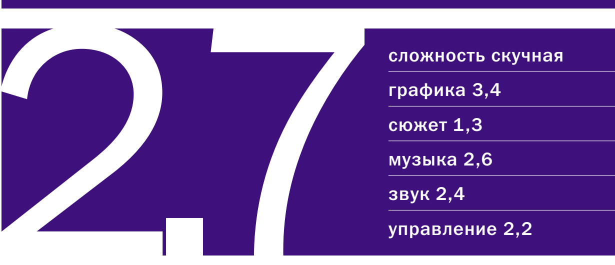
Но все же Radical Entertainment удалось многое. The Hulk — первая игра про гигантское неуязвимое чудовище, являющаяся не узаконенным трэшем, а чрезвычайно красивым и приятным в употреблении коммерческим продуктом. Музыка Дэнни Эльфмана, очень эффектные ролики, сценарий на хорошем среднем уровне комикса, могучий форсфидбек... И, конечно, наш малахитовый Халк — подвижный, свирепый, позволяющий самым страшным образом поколотить кого угодно и за что угодно, сбегать за угол, выломать железку повнушительней, вернуться и посмотреть, не остался ли кто живой. Настоящий герой рабочего класса по Джону Леннону. Ради чего, собственно, все и затевалось. А что файтинг вышел не самый удачный — это некритично до тех пор, пока идет РАЗДАЧА и любого неприглянувшегося спецназовца можно взять и раздавить одним ударом, пока его товарищи будут стоять, смотреть и комментировать со сдержанным ужасом на лицах. Хорошая обратная связь в таких моментах принципиально важна. The Hulk — одна из самых эмоциональных и неприкрыто физиологических КИ, основанная на самых темных и потаенных наших инстинктах. Эдакая порнография с тотальным разрушением вместо обнаженной натуры.



Will Rock

Плагиат на марше, или Чем эпигоны отличаются от творцов. Стыдно за РФ, стыдно за СПб, но стыднее всего за Ubi Soft. Такой импозантный издатель — а не погнушался...





www.will-rock.com
разработчик: Saber Interactive (www.saber3d.com)
издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, не ниже GeForce2 или Radeon, с поддержкой T&L (рек. 64 Мбайт, класса GeForce3), DirectX 9.0+, CD-ROM, 750 Мбайт на жестком диске.

Рататуй

Мы уже привыкаем к жанрам, чье название звучит как «<ИГРА>-клон». Сколько Diablo-клонов похоронено под песками вечности, а уж DOOM- или Quake-киллеров можно грузить экскаватором. Мы их даже любим иногда. Но, товарищи, давайте различать честные клоны и безмозглый плагиат! Господин ПэЖэ

Раньше я думал, что нет ничего грустнее, чем автор игры, оправдывающийся перед игроками на Интернет-форуме. Ошибался. Куда грустнее, когда он при этом врет...

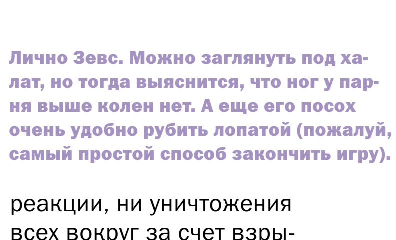
Изучать Will Rock я начал не с самой игры. Сдержав правую, тянущуюся к диску, левой, вышел в Сеть. Наши все-таки люди — ну-ка, что там мировая общественность думает?.. Но что это? Почему так слаб свет прожекторов славы? Почему те, кто в игру явно доиграл, ставят ей 60-70% и пишут «хотя тут и полно дурацких, даже для шутера, фразочек, но до оригинала сильно не дотягивает» (GameSpot), почему ActionTrip 39 раз употребляет слово «серьезный», но до похвал так и не опускается? И почему те, кто прошел перед сочинением текста не больше уровня, упорно называют циклопов «ограми с дубинками» (Gamer's Hell и HomeLan Fed), но ставят 70-80%? Что ж, будем разбираться. А вот и форум (снова ActionTrip), где президент Saber Мэтью Карч (Matthew Karch), единственный не «наш» в команде, отвечает на выпады журналиста и игроков. «Мы не хотели копировать, просто пытались сделать что-то похожее на известные игры», «у нас очень много разных врагов, с клевой анимацией, не 15, как в документации (там ошибка), а гораздо больше!», «а чего вы хотели за $20?», «я и сам выкинул 50 баксов на Unreal 2 и долго плевался — а тут всего 20!». Все — ложь (кроме разве что цены), хоть и сидит в настоящем Эмпайр-Стейт-билдинг...

Мучо-мучо рапидо

Игру делали быстро. Геймдизайном, например, для ускорения решили не заниматься вообще. Есть же готовый бюджетный шутер, триумфально прошумевший по миру. Serious Sam (SS). Если сделать точно так же (аналогичная архитектура, что и в первой час-

ти SS, — скучная, зато объемистая; родственные монстры; похожее оружие; даже звуки — и те очень близки), получится собственная игра. Но собственная ли? Ведь совпадения не в мелочах, не случайные, перед нами намеренное заимствование всего. Разве что египетские текстуры на греко-римские заменили. Монстров — ровно столько же, МНОГО, таких же, подобным образом атакующих. Никак не иначе кричат и стреляют птички небесные; от быков-близнецов, поднимающих врагов на рога, не протолкнуться; крысы — взрываются (взрываются, понимаете?)... Хоть памятку составляй — кто есть кто в новой инкарнации. Одно плохо: копировали без напряжения мозгов, не понимая, что именно сделало оригинал волшебным.
Там, где хорваты, родоначальники «новой волны шутеров», напускали на меня волны монстров, «наши» решили, что волны — это как-то недобро, все равно что ногу гильотиной ампутировать. И решительно взялись за маникюрные ножницы. Монстры поступают с конвейера исключительно ровным потоком, как, впрочем, конвейеру и положено. Рождаются, опять же, равномерно, просеиваясь через решето и оседая вокруг меня тонким, зато очень аккуратным слоем, как масло на бутерброде. От былых мечтаний о стратегии, тактике, технике, умении создавать из монстров «группы по интересам» и грамотном маневрировании вокруг них забываешь сразу и навсегда. После четкого осознания себя флюгером, равномерно нарезающим круги вокруг своей оси, не переставая жужжать моторчиком, выбрасывающим неважно какой вид пуль в белый свет как в копеечку, понимаешь, что нирвана пришла и ушла, а ты остался... Столь же характерно, что безголовых камикадзе с их замечательным криком заменили на крыс с подожженным хвостом. Нет, метафора красивая: хвост догорит, крыса взорвется... Вот только неувязочка: крыс не пускают вперемешку с другими монстрами, да и радиус взрыва у них мизерный, поэтому никакого веселья не предвидится — ни тебе цепной реакции, ни уничтожения всех вокруг за счет взрывов толпы камикадзе... Особое достижение — количество монстриков. Открываешь экранчик статистики — смотри-ка, почти всех уже вынес, осталось штук пять. Но... что это? Почему увеличилось общее число? Оказывается, монстры, которых еще не телепортировали на поле боя, «не считаются». Почему? Да потому, что их вообще бесконечно много. Если ты еще не сделал чего-то важного, так и будешь отбиваться от «фоновых» гадов, вечно плодящихся, чтобы тебе скучно не было. В самом деле, не писать же в статистике значок бесконечности...
А это самое «важное», которое нужно сделать, увы, постоянно где-то прячется. Нет, не в том смысле, что есть загадки, просто нет никакой возможности выяснить, что именно откроет вон ту дверь. То ли еще двадцать минут надо





Лично Зевс. Можно заглянуть под халат, но тогда выяснится, что ног у парня выше колен нет. А еще его посох очень удобно рубить лопатой (пожалуй, самый простой способ закончить игру).



Медуза. Приз моих зрительских симпатий. Самый обаятельный босс в этом борделеро.



Почему здесь нет монстров? Потому что в самом начале я пробежал мимо ровного строя лучников (а гоняться за мной они не обучены), вот остальные и не родились... Архитектуру оценивайте сами.



Сейчас враг скукожится и сгорит до головешки. Впрочем, времени на один-два выстрела ему еще хватит.

тусоваться на месте, убивая одинаковых монстров, пока не сообщат, что уже достаточно, то ли надо идти и искать ту точку, проход по которой вызовет следующую «волну»...

Кодим, паяем...

Не хочется обижать только программистов, эти хотя бы старались. Правда, они посчитали, что хай-энд сегодня заканчивается на 1700 МГц и GF4 Ti4200, о чем и написали в документации, порекомендовав на таких машинах включать все настройки на максимум. Я включил. Дергается, замирает, проскакивает двери... Видимо, превышение максимальных системных требований тоже наказуемо. Понизил все, что нашел, до разумного и даже ниже — не помогает. Побыстрее стало, конечно, но мышь-то все равно то ускоряется, то замедляется, а от настроек это, похоже, не зависит. Ждем патчей, авось рано или поздно программисты смилостивятся, поправят зависимость опроса мыши от частоты кадров.

Впрочем, несколько мелких радостей все же получились. Вода вполне терпимая, зеркала случаются, модельки мило деформируются, умирая в огне, после инъекции кислоты или от Atomic Gun. Кровища, тени (фальшивые, сильно фальшивые), распыление статуй и врагов на мелкие кусочки... О, если бы все остальные в команде смогли подняться хотя бы до этого уровня...

Хотя... не помогло бы. Движок терпимый, но не более: полигонов вокруг — копейки, попытки замаскировать этот факт размером оных полигонов привели к тому, что половина архитектуры уползла далеко вверх, где ее почти не видно, поэтому мир выглядит еще беднее, чем мог бы... Травы нет, нет деревьев, до шуток с гравитацией в оригинальной игре, вероятно, не дошли...

Старахолюдинки

Два десятка монстриков (один из них — уменьшенная версия первого босса) — это, конечно, больше 15, но вряд ли «намного», как обещал директор. Да и появляются они почти в полном составе уже уровню к четвертому (из десяти), в силу чего ближе к финишу хочется выть от однообразия. Да что там, просто выдержать взятую тему — и то не смогли. Сфинксы и крокодилы! Типичная греко-римская фауна...

Боссов четверо. Циклопчик, Гефестик, Медузка и Зевсик. Почему уменьшительно? Да потому что они добрые душки, просто исхудали от экономии. Анимации — по минимуму, полигонов — кот наплакал, поведение — тупое, а чтобы не дохли сразу — каждый следующий все более самонаводящийся. Циклоп дерется честно, Гефест уже кидается мелкими огненными снарядиками с радиоуправлением, огненные шары Медузы самонаводятся еще лучше, а Зевс, раз уж решил не вставать с кресла (ишь, еще и анимацию ходьбы главному боссу рисовать!), вообще бьет молниями идеально точно.

Не рыдайте, до абстракционизма авторы не опустились. Это анимация удара лапой.



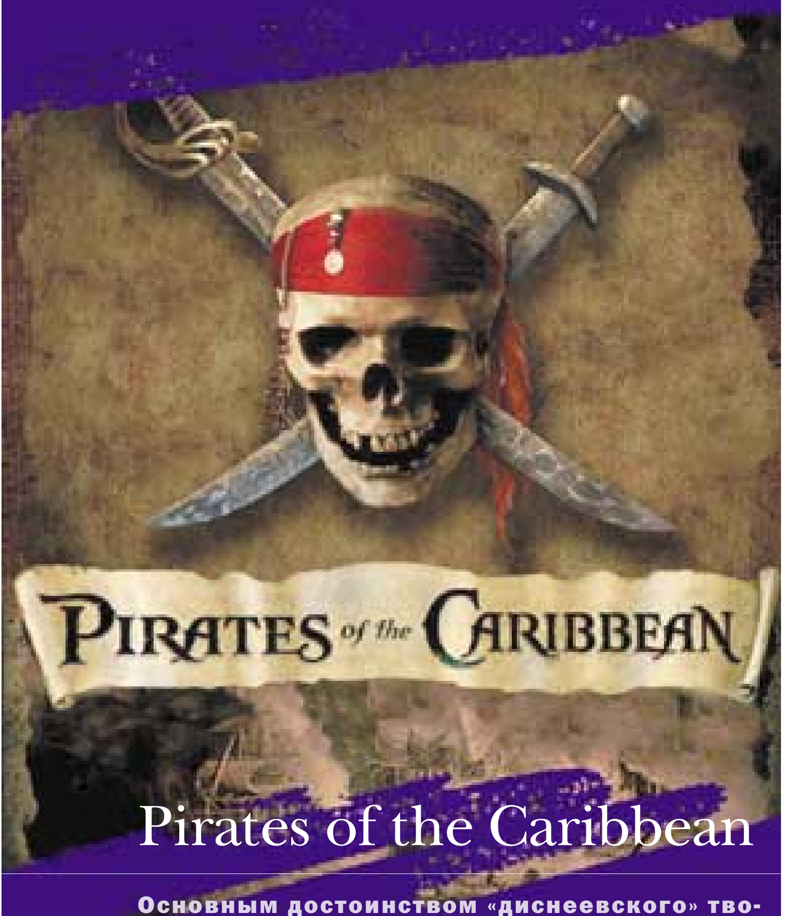
Вот и приходится, бегая вокруг них и истекая адреналином, прятаться, прятаться, прятаться за колоннами... Единственное светлое пятно — Медуза. Чем больше КРОВИЩИ летит от нее, тем больше из нее рождается мелких монстриков. Так что убивайте эту милую даму из ракетницы и с усилителем повреждений, хоть какое-то удовольствие получите.

И это все?

Не-а, в игре еще есть сетевая часть. В меру стандартная, с обычными для молодых команд «тормозами», зато с одним новым режимом: Treasure Hunt. Попросту говоря, нужно собрать много-много сокровищ, как на уровне, так и с тушек коллег-игроков. Вот и все — игра на этом закончилась.

Да, вот еще что. Ubi вложила в комплект забавную штуку по имени BlackBox Strategy Guide. Крутится прямо в браузере, на Flash. Приятный женский голос подробно, вплоть до каждого монстра, объясняет, куда бежать и кого из какого оружия убивать, и все это тем временем отображается на плане уровня. Впрочем, уровни в массе своей линейные, и девушка наша сама понимает, как глупо выглядит совет «иди вперед, пока не дойдешь». В итоге рекомендации обильно пересыпаны шутками-прибаутками. Жаль, безвкусными — вот типичный пример: «Не поворачивайся спиной к Зевсу, он сексуально озабочен».

Чуть не забыл: в игре есть одна вещь, к которой никаких претензий! Музыка в главном меню! Честно лицензированная «I Wanna Rock» в исполнении Twisted Sister. Ради нее и играл... ◙



Pirates of the Caribbean

Основным достоинством «диснеевского» творения являются сегменты кода, не потревоженные со времен первых «Корсаров». Ну и графический движок, разумеется.

Неприлично купированные «Корсары-2»



интерес 3.7

- сложность низкая
- графика 5
- сюжет 0,1
- музыка 4,5
- звук 3,5
- управление 2

http://pirates.bethsoft.com
разработчик: «Акелла» (www.akella.com)
издатель: Bethesda Softworks (www.bethsoft.com)
издатель в России: «1С» (www.1c.ru)

Системные требования

Windows 98/98SE/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32+ Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 2,5 Гбайт на жестком диске.

Бухта Доусона

Болванка Pirates of the Caribbean с трудом удерживается на поверхности водоема. Если бы играть можно было скриншотами, диетологи сверхсексуального околокомпьютерного журнала непременно прописали бы вам, возлюбленные морские волки, такую диету.

Александр Вершинин

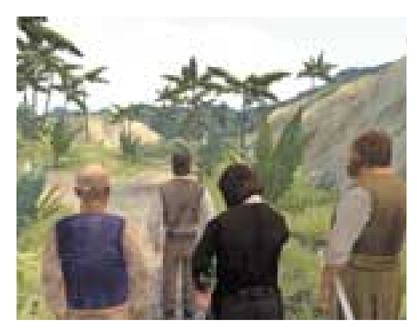
Предложенный моцион мог бы избавить вас от знакомства с печально знаменитыми бармалеями Сюжетом, Игробалансом и Гейм-дизайном. Кровавый Л'Оллоне, коллекционер ногтей и любитель свечек между пальцами, по сравнению с этими злодеями — сущий киндерсюрприз. Море по версии Микки-Мауса бывает двух сортов: в шторм и в штиль. Во время бури всегда темно, большие волны, дождь и слякоть, неприветливо. В непогоду с кораблями приключаются ужасные вещи, они вдруг представляют себя бешеными лисицами и начинают крутиться волчком в попытке укусить собственный иллюзорный хвост. Задача капитана — объяснить кораблю ошибочность его взглядов и убедить больше не елозить кормой. В награду вручают охапку очков опыта и остатки обкусанного штормом почти до киля корабля. Состояние водоема, отличное от девятивального, называется «вёдро», без оглядки на показываемую бортовыми приборами скорость ветра. Думается, всех мышей, включая Микки, сильно укачивает, поэтому любимец детворы убедительно попросил разработчиков волны поскорее спилить. Вдобавок, проклятые горбуны изрядно мешали целиться, управлять кораблем и вообще флибустьерствовать. Теперь Карибский бассейн стал окончательно неотличим от вашей любимой ванны с резиновыми утятами и разноцветными мочалками.

Наше счастливое детство

Только уточек-кораблей оказываются сотни, а мочалок-островов меньше десяти, сами же вы — высоко над облаками, как будто пришла мама, вытащила вас и подвесила к белью на веревку — сушиться. С высоты полета носков и колготок вам удобно замечать и вовремя избегать пиратов (черные уточки) и штормы (не взятые отбеливателем пятна). Кроме того, вы всегда можете слукавить и выскочить из карты в режим симуляции плаванья: когда через секунду вернетесь обратно, все вышеперечис-



Если совсем прижмет, Pirates of the Caribbean может попытать счастья в качестве движка для изготовления Windows-задников.



Кадр из несостоявшегося флибустьерского ремейка «Бешеных псов» Квентина Тарантино.

ленные неприятности исчезнут, ведь генерируются они совершенно случайно. Отдельное спасибо дяденьке Диснею за нетронутый корабельно-батальный движок. Апгрейд шлюпки рабоче-крестьянского седьмого класса до первоклассного боевого стардестройера о ста кулевринах остается единственной привлекательной стороной игры. Pirates of the Caribbean гарантированно не закончится до тех пор, пока ваша маленькая эскадра из четырех линейных кораблей не осознает свое полное и бесповоротное господство на заштилевших Карибских водах. В эту самую секунду игру необходимо решительно смести с жесткого диска — или жестоко разочароваться. Выбирайте.

Черная борода дизайна

Помимо обворожительной воды и величественных парусников в Pirates of the Caribbean есть острова, средоточие всего безобразного и негативного. Еще в первой части «Корсаров» разработчики не очень понимали, чем занять игрока на суше. Но раньше бродить разрешалось только по территории города, а незаселенными участками торчащих из воды скал и джунглей оставалось наслаждаться с борта корабля. Ныне островов мало, и каждый — о ужас-ужас! — смоделирован от края до края. Вопрос: за что? Авторы по-прежнему не смогли набрэйнстормить для сухопутных приключений ничего внятного. Так за какие грехи игрок обязан часами бороздить землю носом вслепую, без карты, гида, указателей и мало-мальской мотивации (квестовый тупизм не в счет)? Вообразить бег по «Jungles» (позволю себе мстительность: написано с чисто русской ошибкой, во множественном числе, патамучта «джунглИ») занятным может только несчастный, которому друзья завязывали глаза и просили отыскать их. А сами расходились по домам, обедать и смотреть «Четырех танкистов». Классический пример великолепной спайки сюжет-остров: игрока скриптовым штормом смывает с капитанского мостика и выбрасывает на берег в одном экране от лагеря пиратов. Тут из джанглз материализуется Сценарий и, заикаясь и подмигивая косым глазом, предлагает пройтись до города в поисках помощи. Через десять совершенно пустых экранов вы методом последовательного перебора тропинок обнаруживаете искомое поселение. В таверне на вас камнем падает вусмерть хмельной Сценарий и не на шутку удивляется: какого моржа вы явились сюда, где вам точно нечего делать, — надо бы сунуться к пиратам! Приятнее закусить удила и сунуться в петлю.

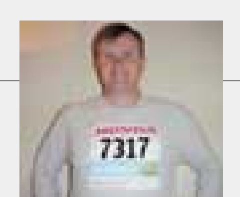
Припасы на зиму

В начале нашей молодецкой кляузы проскользнуло уродливое слово «болванка». Но оно правильное, справедливое. В Pirates of the Caribbean целые горы заготовок, так толком и не использованных дизайнерских припасов на черный день. Поролевому богатый набор оружия включает в себя приятную массу клинков, несколько пистолетов, включая четырехствольный! Множество характеристик персонажа, лавина специальных умений также к услугам любопытствующих. Заточенные под абордажный (или сухопутный) спарринг, все они пропадают всуе. Новомодный рукопашный бой замечательно ложится на скриншоты, но на деле неприлично несбалансирован и длится нелепые две-три секунды. За которые вы либо пан, либо пропан — в смысле, чудесным образом вапоризированы. Взять накатом большой корабль бывает не просто: девелоперы заготовили много палуб и даже капитанскую каюту. Другое дело — диснеевские сухопутные робингуды. Достаточно рыкнуть на них строкой диалога, как они поджимают хвосты и драться наотрез отказываются. Крысы джангловые. Негодование .EXE объяснимо: мы игру действительно ждали. А получили гладко обструганное полено, без сюжета, без миссий. Без надежды. Жаль. Задумка слишком хороша, чтобы быть сопутствующим брелоком или слюнявой наклейкой для рекламной компании голливудского попкорна. Пусть даже с умницей Джонни Деппом во главе стола. ■

Утверждается, что Трафальгар был сущим адом. Верится легко — уже всего с десятью кораблями на море брани.



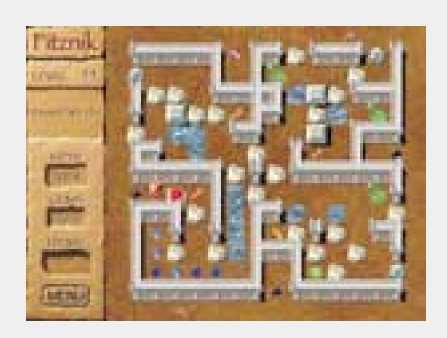


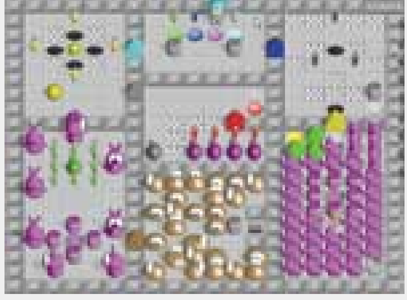


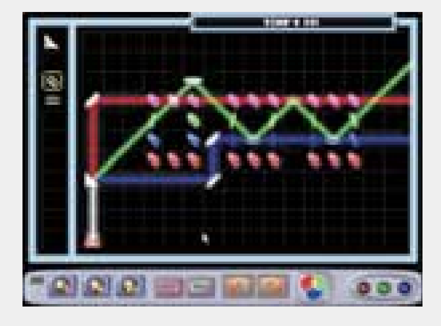
Как добиться больших продаж...

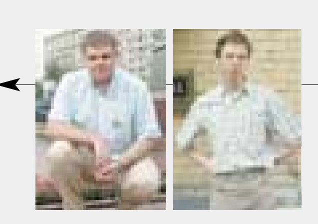


Один из лучших методов увеличить продажи условно-бесплатных программ очевиден: просто выпустить новый продукт. К сожалению, это легче сказать, чем сделать. Но что, если существует способ разработки продукта во много раз быстрее, чем обычно, — скажем, за пару недель? или даже за несколько дней? *стр. 108*









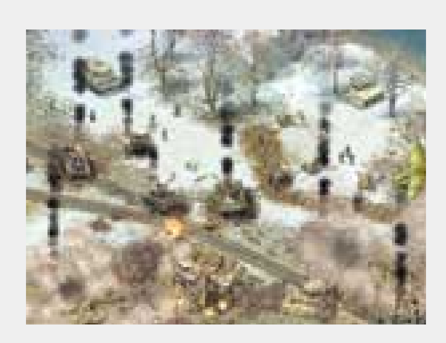
Поле битвы: «Блицкриг» *Продолжение. Начало см. в ##5, 7*

2

Психоделическая техногенная трагикомедия в четырех действиях с прологом, эпилогом и малосодержательными рассуждениями на вечные темы. *стр. 112*







Как добиться больших продаж, работая меньше

*Стив Павлина**



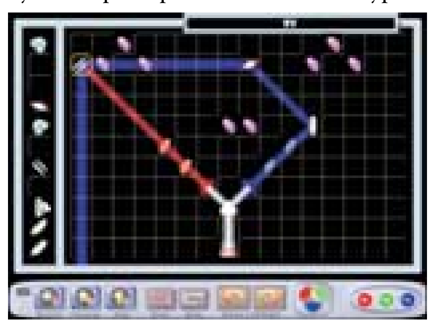
Один из лучших методов увеличить продажи условно-бесплатных программ очевиден: просто выпустить новый продукт. К сожалению, это легче сказать, чем сделать. Но что, если существует способ разработки продукта во много раз быстрее, чем обычно, — скажем, за пару недель? или даже за несколько дней?

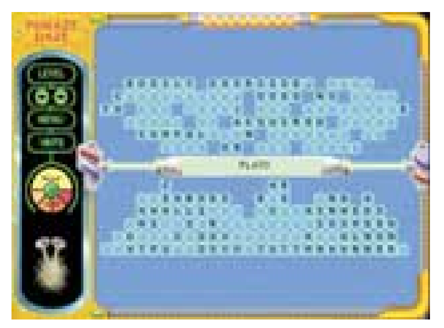
Это звонкое слово — аддон

А что вы скажете, если информацию об этом продукте (уточню: игре, которую БУДУТ покупать) нужно всего-то поместить на собственном сайте? Да, да, никаких shareware- или trial-версий, никакой борьбы за место под солнцем на раскрученных архивных игрохранилищах.

Между тем это более чем возможно. И я говорю всего лишь об АДДОНЕ к одному из ваших нынешних проектов.

Итак, аддон — это несамостоятельное дополнение, живущее только вместе с одной из уже выпущенных программ. Обычно он требует для работы установленного исходного продукта. Примеров много: новые уровни для игры, свежие картинки для скринсейвера, набор шаблонов для редактора HTML, новые фильтры для редактора изображений.





Есть три главных способа увеличения продаж: заполучить больше покупателей, заставить покупателей тратить больше денег, заставить покупателей делать более частые приобретения. Выпуск аддона способен помочь достичь сразу всех этих целей. Объясняю.

Раз

Аддоны могут помочь в привлечении новых покупателей. Перечисляя дополнения в форме заказа на сайте, вы показываете свое внимание к продукту, его поддержку и тем самым выгодно выделяетесь из рядов других, «менее заботливых», девелоперов. Потенциальные покупатели могут также смекнуть, что исходный продукт, должно быть, просто замечательный, раз вы решили выпустить к нему аддон. Аддоны также могут увеличить время, которое покупатель проводит с вашим продуктом, а это улучшает шансы на то, что пользователь расскажет о программе кому-нибудь из друзей...

Два

Представьте ситуацию: покупатель «созрел» для того, чтобы приобрести вашу программу, он приходит на ваш сайт и видит, что вместе с исходным продуктом продаются дополнения, причем цена на них не такая уж высокая — вполне подходящая для покупки, что называется, под влиянием импульса.

Таким образом, аддоны банально заставляют покупателей тратить больше денег, а вы получаете немедленное увеличение продаж, причем навсегда, — и все это счастье падает на вас в результате простого указания аддона в традиционной форме заказа. Некоторые покупатели, посчитавшие, что ваша программа и сама по себе не так дорога, купят дополнение, поскольку предварительно планировали потратить больше. А другие приобретут аддон только затем, чтобы не возвращаться на ваш сайт за новой покупкой.



Словом, если вы не продаете аддоны, то просто не получаете деньги, которыми ваши покупатели хотели бы с вами поделиться.

* В последние годы мода на аддоны, наборы миссий и прочие «полуигры» достигла своего апогея. К примеру, авторы Morrowind уже выпустили два аддона, и не факт, что они остановятся на этом. Почему это явление возникло и как воспользоваться им в своих целях (если, конечно, вы автор shareware-программ), как обычно, рассказывает Стив Павлина (Steve Pavlina), исполнительный директор лос-анджелесской компании Dexterity Software (www.dexterity.com).





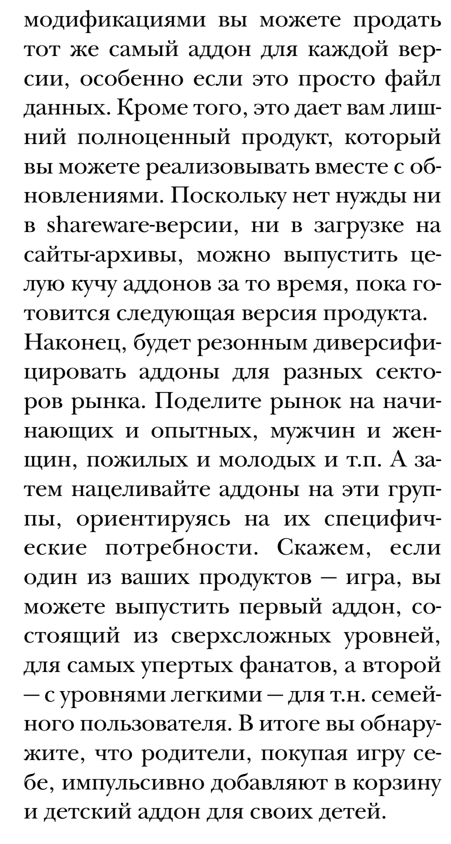
Три

Аддоны легко могут заставить ваших постоянных клиентов покупать у вас чаще. Все просто: дополнения дают вам возможность предложить что-то новенькое между крупными релизами. Люди, уже купившие у вас что-то в прошлом, обычно лучше относятся и к будущим приобретениям. Для быстрого увеличения продаж просто анонсируйте новый аддон (крупно!) на сайте, в рассылке новостей для клиентов, да и вообще везде, где этот анонс могут увидеть ваши старые пользователи.

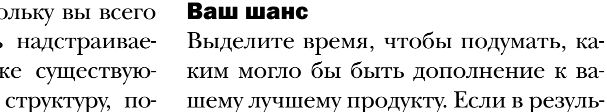
Легко и просто

Разработка дополнения не самое трудоемкое занятие: аддон не требует ни отдельной shareware-версии, ни специальных маркетинговых ухищрений по распространению; его дизайн куда проще, нежели у нового продукта, поскольку вы всего лишь надстраиваете уже существующую структуру, поэтому обычно программирование сводится к минимуму; риск же выпуска аддона минимален, вот что самое замечательное! Если дополнение окажется удачным, всегда можно сделать еще одно, для того же продукта. В итоге можно даже добиться ситуации, когда доход от аддонов будет больше, чем от оригинала.

Далее. Даже если вы уже продаете обновления к вашей программе, есть немало убедительных причин выпустить к ней и аддон. Во-первых, с минимальными модификациями вы можете продать тот же самый аддон для каждой версии, особенно если это просто файл данных. Кроме того, это дает вам лишний полноценный продукт, который вы можете реализовывать вместе с обновлениями. Поскольку нет нужды ни в shareware-версии, ни в загрузке на сайты-архивы, можно выпустить целую кучу аддонов за то время, пока готовится следующая версия продукта.



Наконец, будет резонным диверсифицировать аддоны для разных секторов рынка. Поделите рынок на начинающих и опытных, мужчин и женщин, пожилых и молодых и т.п. А затем нацеливайте аддоны на эти группы, ориентируясь на их специфические потребности. Скажем, если один из ваших продуктов — игра, вы можете выпустить первый аддон, состоящий из сверхсложных уровней, для самых упертых фанатов, а второй — с уровнями легкими — для т.н. семейного пользователя. В итоге вы обнаружите, что родители, покупая игру себе, импульсивно добавляют в корзину и детский аддон для своих детей.



Ваш шанс

Выделите время, чтобы подумать, каким могло бы быть дополнение к вашему лучшему продукту. Если в результате вы решите, что на производство аддона уйдет неделя, но купят его всего процентов десять ваших старых пользователей, оцените, окупится ли он. К примеру, я в начале года выпустил аддон к игре, которая лучше всего продавалась. Это отняло у меня 5% времени от разработки оригинального продукта, но денег приносит 25% от исходного (причем, замечу, прибыль такова, что все мои старые проекты скромно стоят в сторонке). Кроме того, сразу после выпуска аддона резко возросли продажи и самого продукта. В итоге я планирую сделать еще несколько дополнений к той же самой игре, а все прочие программы разрабатываю, закладывая в них максимальную расширяемость.

Словом, если вы ищете легкий и быстрый способ увеличения продаж, не требующий выпуска нового полноценного продукта, аддоны — ваш шанс. Риск, повторюсь, минимален, зато отдача!..

Перевод с английского Господина ПэЖэ.

Поле битвы: «Блицкриг»

Продолжение. Начало см. в ##5, 7

Юрий Маркин, Александр Винников[1]

Психоделическая техногенная трагикомедия в четырех действиях с прологом, эпилогом и малосодержательными рассуждениями на вечные темы



Александр Винников.

Действие третье

Вы удивитесь, но занавес, на котором не вышита золотая чайка, открывается вновь, развратно обнажая перед зрителями развалины завода по производству армированных панталон на бобровом меху. Тут есть и классический, на одном «...твою мать» работающий конвейер, и чан с расплавленным металлом, и огромная топка, в которой полыхает жаркое пламя (рядом с ней, конечно, висит свитер в красную с прозеленью полоску)... Из глубин сцены раздается зловещий (демонический?) хохот, скрежет металла о металл и пронзительный мужской визг. Все это повторяется пару десятков раз, постепенно приближаясь к зрителям, затем из-за топки выбегает ЖИМ[2].

ЖИМ *(запыхавшись)*. Ну нет, хорош бегать! *(Кричит куда-то за сцену.)* Эй ты, Федя Хрюкин, давай сворачиваться! Я на последнем издыхании, а ведь нам еще нести просвещение в народные массы!

УГМ[3] *(видимо, не слыша его, хохоча, выбегает из-за топки, которую безжалостно царапает детскими грабельками)*. Да, я маньяк, но ты слишком поздно узнал об этом, Хуан Электроначес!

Замечает зрителей. Начинает усердно «грабить» кирпичи, издающие при этом страшный грохот.

УГМ *(обращаясь к ЖИМ)*. А я вот тут прибраться решил, а то, знаешь ли, как-то грязно тут... Вот будешь ты тут в следующий раз от маньяка-потрошителя спасаться, споткнешься о кирпичик, а он тебя грабельками-то и располосует...

Из руин вылетает КНР[4], всем своим видом выражая крайнюю степень недовольства.

КНР. Эй ты, юный натурист! Хватит греметь! Я сегодня должен рассказывать о том, чего не видно, но при этом оно есть и способно изменить ваше отношение к действительности...

ЖИМ *(удивленно)*. Это про суслика, что ли? Неужели про суслика? Хочу, хочу про суслика!

УГМ *(глядя на ЖИМ, как на законченного почитателя блокбастера «Ежик в тумане»)*. Нет! Это он про авиацию, скриптовые зоны и подкрепления.

Свинчивание, развинчивание и перевинчивание авиаподразделений

КНР *(с почти что суеверным ужасом взирая на УГМ)*. Ага... Про них... Это будет наш последний и решительный этап подготовки к игре на скриптах. Итак, авиация... В редакторе нам самолеты расставить не дадут... а то уж больно концептуально получится... То есть дадут, конечно, но посмотреть на них вживую мы сможем только тогда, когда запустим наше психоделическое безобразие. Ну так вот, пока что идем в любимую закладку «Map» и заглядываем там в пункт «Unit Creation Property».

КНР галантно поворачивается в сторону неизвестной только распоследнему раздолбаю закладки и наглядно демонстрирует месторасположение пункта с помощью рис. 1.



Юрий Маркин.

ЖИМ *(радостно)*. Ура, вот мы и добрались до прыжков с парашютом! Друзья! Чтобы напрыгаться вволю, вы должны настроить соответствующим образом авиацию.

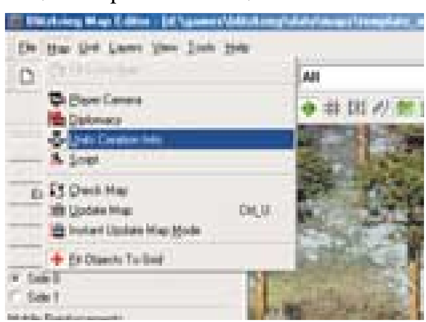


Рис. 1.

УГМ. Для каждого игрока — свое дерево авиации. На каждый тип (бомбардировщики, истребители и т.д.) — своя ветка. Ну а на каждой ветке — еще побеги. И все, знаете ли, ветвится, ветвится, ветвится *(начинает размахивать руками. Но не сильно)*...

УГМ в предвкушении разглядывает рис. 2.

КНР *(скептически окинув УГМ взглядом)*. Теперь я знаю, что такое «сталь-

[1] Юрий Маркин, менеджер по связям с общественностью, Александр Винников, главный дизайнер карт, оба — краснознаменная ордена «Нашего Выбора» компания «Нивал» (www.nival.ru).
[2] Напоминаем пропустившим первое и второе действия: ЖИМ — Жизнерадостный Мододел.
[3] УГМ — Угрюмый Мододел.
[4] КНР — Кошмарный Надмировой Разум, очень страшный персонаж!

Советует КНР

Для авиации надо задавать как минимум две-три точки вылета (можно даже близкорасположенные). Так самолеты будут реже «сталкиваться» друг с другом.

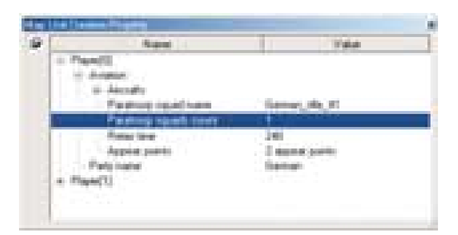


Рис. 2.

ные руки-крылья, а вместо мозга — пламенный мотор».

...И по теме: выбираем из списка, какие самолеты будут рассекать небо над полем брани, а на каких будут опрыскивать одеколоном «Тройной» колхозные бахчи. Тут, кстати, ограничений нет: по кнопке вызова истребителей вы можете заставить прилетать безобидные и такие трогательно безоружные самолеты-разведчики, а все бомбардировщики можно заменить на десантные самолеты и буквально задавить врага массой... Но если вы хотите, чтобы вашу карту приложили в качестве наглядного пособия к учебнику истории, учите, пожалуйста, матчасть.

ЖИМ. Две другие строчки (те, что пониже «Name») созданы специально для любителей отыгрывать превосходство в воздухе на полную катушку. Я тоже из таких: в графе «Formation Size» я обычно пишу «10»: о как прекрасно звено из десяти Б-29, летящих бомбить секретную ставку немецкого командования в одиноком дровяном сарае! Ну а поскольку точность бомбометания тогда была пониже, чем сейчас, может понадобиться пара десятков вылетов. Для этого мы в графе «Count» напишем, например, «100». Вот и получится 10 вылетов по 10 самолетов в каждом звене.

С горящими от восторга глазами ЖИМ любуется на авиационную ветвистость, колосящуюся на рис. 3.

УГМ. А еще такие опасные для общества маньяки *(бросает прожигающий взгляд на ЖИМ, и на том слегка начинает дымиться то, что он гордо называет одеждой)* очень любят, чтобы самолеты прилетали с интервалом секунд в 10 — чтобы противник не расслаблялся. Увы, мы были вынуждены пойти им навстречу и дать эту кровавую погремушку в их заскорузлые руки: меняете параметр «Relax Time» в сторону уменьшения, господа, и гул авиационных двигателей будет для вас столь же ненавистен, как шум Карлсонова моторчика для ушей Фрекен Бок.



Рис. 3.

КНР. Точку прилета авиации тоже можно регулировать... Где точно — не скажу, но трансцендентная медитация открыла мне, что это в этом же меню, в графе «Appear Points». Координаты можно наблюдать в нижней части экрана — в скобках, сразу после загадочной надписи «VIS».

КНР многозначительно помахивает манипуляторами в сторону рис. 4.

Формирование и последующее управление засадными полками им. тов. Дм. Донского

УГМ. Хм, похоже, про самолеты мы уже все рассказали. Теперь вот про подкрепления можно... Их тоже вроде бы нет, но при этом они есть. Короче, сперва определитесь с составом подкрепления: мясо, колбаса, компот... Тьфу! В смысле, танки, пушки, боевые слоны и прочие радости войны. Потом расставьте их (хоть бы даже и раскидайте по всей карте), после чего в строчке «Script ID» припишите каждой зверюге свой номер (он пригодится вам при скриптовании) — от 1 до... до тех пор, пока название этой цифры выговорить не сможете.

ЖИМ. Теперь вам в закладку «Reinforcement Groups». Сперва загоним все юниты с одним Script ID в группу (хотя это и ни к чему — группу мы же уже собрали, но можно вначале объявить о группе ограниченных лиц, а уж потом их набрать), и в верхнем окошке появится «засадный полк» с присвоенным порядковым номером. Тут больше никаких хитростей нет.

В подтверждение своих слов ЖИМ вытаскивает из-за пазухи бесхитростный рис. 5.

УГМ. А как все это призвать? Скриптом, небось?

ЖИМ. Небось. Только об этом мы в следующий раз споем. А пока ты лучше расскажи, как создаются эфирные резервации.

От удивления глазные отростки КНР завязываются узлом, поэтому оставшуюся часть действия он проводит, пытаясь их распутать.



Рис. 4.

КНР. Вот это да! Это ж надо было так скриптовые зоны назвать!

ЖИМ *(скромно, но с достоинством)*. Да, я такой. *(К УГМ.)* Давай, не молчи.

УГМ. Да что рассказывать-то? Все просто — живут они в закладке «Map Tools». Бывает их два типа:

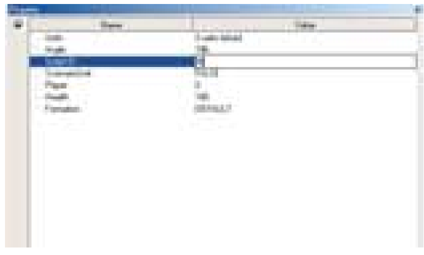


Рис. 5.

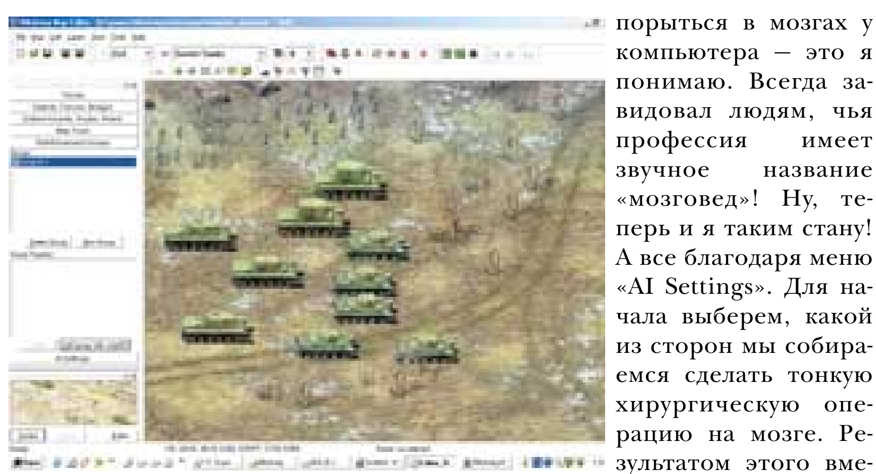


Рис. 6.

Советует КНР

Для артиллерии компьютерного противника можно задать позиции для стрельбы (artillery units' combat positions). Такая мера также облегчает написание скрипта и приводит к более разнообразному игропроцессу.

прямоугольные и круглые. Нужны почти для всего — и условия победы с их помощью задать можно (если надо какую-то стратегическую высоту занять или еще что), и заставить игрока (или компьютер) напрягаться особенным образом. Да много чего можно! Хотя вот это самое «много чего» до следующего раза лучше отложим.

С загадочным видом заправского Кио УГМ показывает и тут-же прячет за спину рис. 6.

КНР. Да, кстати, внеочередной совет: зоны эти вам предложат назвать. Не пытайтесь отшутиться, обозвав зоны бессмысленным набором цифр или безумно оригинальным сочетанием букв (типа «qwerty»). Поскольку зону вам потом в скрипт вносить, назовите ее понятно — и жизнь станет проще, а скриптование превратится в праздник с неограниченным количеством «Юппи» и ливерной колбасы.

ЖИМ. А, мелочи все это! Вот возможность порыться в мозгах у компьютера — это я понимаю. Всегда завидовал людям, чья профессия имеет звучное название «мозговед»! Ну, теперь и я таким стану! А все благодаря меню «AI Settings». Для начала выберем, какой из сторон мы собираемся сделать тонкую хирургическую операцию на мозге. Результатом этого вмешательства станет патологическая любовь к некоторому месту...

УГМ *(грубо обрывая его)*. Опять ты похабщину несешь! Мало я в тебя культуры вбил вчера! Видать, тот паровой молот был маломощным...

ЖИМ *(явно задет)*. Ты дослушай вначале, а уж потом ори! Я хотел сказать: «к некоторому месту на карте».

УГМ *(невозмутимо)*. Так-то лучше! Но все равно, я тебе доверяю так же, как маленький слабоумный, но откормленный барашек злому старому и голодному волку! *(К зрителям.)* Друзья! Размер круга можно изменять (точно так же, как мы с речками это делали), а еще можно менять отношение искусственного болванчика к внутренностям этого круга (кнопка «Type»).

КНР. То, что сверху, заставляет компьютер бросить все силы на оборону данного участка фронта. А тот чекбокс, что снизу (пусть вас не смущает странное название), это место, где будут собираться войска компьютера, если у них нет других приказов.



Рис. 7.

Советует КНР

Если, согласно сценарию, игрок должен штурмовать некоторую область, то там можно создать оборонительную позицию («Defence Position») для ИИ, а также объявить мобильные резервы («Mobile Reinforcements»). «Искусственный» противник сам в нужный момент вышлет туда подкрепления. Это избавляет от написания лишнего кода и облегчает скрипт.

КНР поворачивается в сторону рис. 7, затем делает нетерпеливый жест манипулятором, и УГМ единым махом грабелек отправляет все иллюстрации в топку. Вдогонку им несется кошмарный полосатый свитер.

ЖИМ. Похоже, на сегодня это все. Да и действительно, в преддверии продолжительной лекции по скриптованию от нашей летающей фантасмагорической косоглазой гунделки мозг нуждается в продолжительном отдыхе. Я, например, предлагаю старинную детскую игру «Догони меня, кирпич». Хотя это только здесь весело — у нас ведь «Матрица» в миниатюре получается...

УГМ. Ага, а я буду Агентом Смитом! Ну что, я вожу? О, вот и кирпичик!..

ЖИМ и КНР поспешно ретируются за сцену. Прямо на зрителей в режиме Bullet Time летит вот такенный кирпич...

КОНЕЦ ТРЕТЬЕГО ДЕЙСТВИЯ
ЗАНАВЕС



Советует КНР

Говорят, что очень вкусно пить пиво с кнедликами. Я не пробовал, но рекомендую.



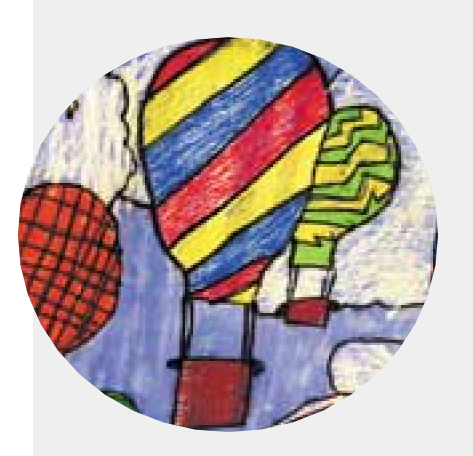
Нам же не остается ничего другого, как вручить и этому монитору заслуженный «Наш выбор» с мечами и подвесками, но и с оговоркой: не для ортодоксальных поклонников FPS.



О, мода



Слово-понятие «мод», очевидно, хорошо известно досточтимым читателям и в дополнительном представлении не нуждается. Между тем оно применимо не только к играм, но и к собственно вместилищу искусственного интеллекта — персональному компьютеру. А в особенности его корпусу («кейсу», «кузову» — да простят нас благосклонные читатели за некоторую толику моддерской терминологии в нижеследующем тексте, поскольку без нее никак). *стр. 116*



ЖКХ

2

Когда ЖК-мониторами (или тогда речь еще шла о телевизорах?) только начинали дразнить публику, в качестве едва ли не единственного их преимущества называлась компактность: «Такой экран можно повесить на стену, он не отнимет у вас ни метра жилплощади!». Да вот только стоимость новинки поначалу была сравнима с затратами на переезд в просторный краснокирпичный коттедж с медной кровлей и мансардными окнами Velux. *стр. 119*



О, мода

Дмитрий Лаптев

Слово-понятие «мод», очевидно, хорошо известно досточтимым читателям и в дополнительном представлении не нуждается. Между тем оно применимо не только к играм, но и к собственно вместилищу искусственного интеллекта — персональному компьютеру. А в особенности его корпусу («кейсу», «кузову» — да простят нас благосклонные читатели за некоторую толику моддерской терминологии в нижеследующем тексте, поскольку без нее никак).

PC-Art

Желание превратить свой ПК в нечто более привлекательное, нежели традиционный скучно-серый ящик, объяснимо и закономерно. Особенно когда компьютер перерастает статус рабочего инструмента и становится предметом хобби, неустанной апгрейд-заботы и просто потребителем значительной части личного бюджета. Господа, чуждые украшательству, могут возразить, что, мол, последние модели Pentium 4, Athlon XP или Radeon 98XX очаровательно смотрятся даже в обшарпанном MiniTower'е. Спору нет! Производительность с места основной характеристики никто увольнять не собирается. Но и скорость — это далеко не все. Тянет, тянет, понимаете ли, к прекрасному.

Мода охаживать компьютер металлорежущим инструментом и паяльником возникла на зажиточном Западе, где и сейчас сообщество моддеров многочисленнее, нежели у нас (и лучше организовано. В частности, регулярно проводятся фотоконкурсы, а живущие по соседству индивиды собираются со своими чудо-компьютерами на LAN-party, где принято строить локальную сеть, тематически общаться и, конечно, играть). Любопытно, что модификация, сработанная исключительно своими силами с применением подручных материалов, котируется выше сделанной чужим дядей на заказ. Поэтому моддинг можно смело отнести к еще одному виду народного творчества. Это вы можете? Ну, вроде того.

В статьях по моддингу непременно присутствует фраза о безвозвратно утерянной гарантии на подвергшееся модификации железо и полную безответственность редакции и автора в случае печального исхода. Это, конечно, справедливо. И на практике означает, что без соответствующих навыков за сложную работу лучше не браться, а для первого опыта мудрым решением будет прикупить б/у корпус.

Сделайте себе красиво

Самое очевидное и в прямом смысле лежащее на поверхности решение — перекрасить корпус или расцветить его. В последнем случае к работе, возможно, придется привлечь дружественного художника. Да и простая покраска из баллончика для достижения лицеприятного результата требует соблюдения хотя бы основных общемалярных принципов: поверхность надо серьезно готовить (обезжиривание, зачистка, грунтовка), несколько тонких слоев краски предпочтительнее одного толстого, а в качестве финальной обработки полезно пройтись лачком. Всю требуемую химию можно купить в автомагазинах.

А какие мысли приходят в голову после покупки многокрасочной материнской платы или отливающего самоварным золотом кулера? Жалко прятать это богатство с глаз долой. Для наблюдения за внутренним убранством корпуса в его стенке вырезается окно. Сделать это теоретически можно чем угодно, но, принимая во внимание эстетическую сторону, лучше обойтись без консервных ножей и пил-болгарок. Идеальный вариант, особенно когда хочется иметь окно с фигурным контуром, — обратиться в мастерскую, владеющую лазерной резкой металла (сервис вовсе не экзотический, см. газеты бесплатных объявлений). Для ручной же работы ничего лучше дремеля не придумано, с помо-



Продукция компании Clear-Tech, отечественного производителя товаров для моддинга.





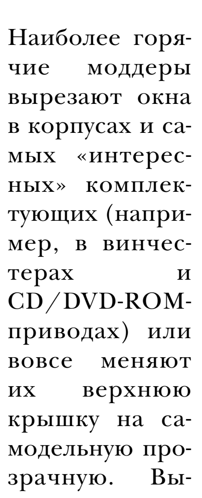
Корпуса дизайна студии PCdesign.ru, г. Москва, Россия.

щью сменных насадок им можно переделать массу полезных дел по металлу и пластику (сверлить, шлифовать, резать). Это единственный специнструмент, входящий в джентльменский набор любого серьезного моддера. В магазинах хозтоваров искомый девайс именуется гравером (или прямошлифовальной машинкой). Самые компактные машинки выпускает собственно фирма Dremel, откуда и прозвище.

Как правило, вырезанное окно перекрывается изнутри листом оргстекла (любое доступное крепление, но удобнее пользоваться двусторонним толстым скотчем «foam tape»). В качестве собственно стекла в экономически развитых районах нашей необъятной можно сторговать прочный поликарбонатный пластик или экструзионное стекло. В прочих регионах придется довольствоваться банальным плексигласом с ближайшего радио- или строительного рынка. Любое стекло великолепно режется тем же дремелем.

Но одного окошка для комфортного обозрения корпусной начинки недостаточно. В корпусе все равно будет темно, а значит, самое время позаботиться о художественной подсветке. Благо светотехника тоже развивается, и купить можно все что угодно: от сверхярких светодиодов, неоновых ламп разных цветов и размеров (с питанием от 12 В) до красок-люминофоров и даже красителей, светящихся под действием ультрафиолетовых лучей (к ним, естественно, придется приобретать UV-лампу). Есть и специфические вещи, вроде круглых IDE-шлейфов с встроенным флуоресцентным или даже натурально неоновым шнуром. Кое-что из этого (светодиоды, неоновые лампы), имеющее бытовое и радиотехническое значение, можно купить повсеместно. А ради остального придется посетить спецмагазин моддерских принадлежностей (уже есть е-лавки с доставкой по СНГ, хотя выбор в них все еще недотягивает до европейского изобилия).

Кстати, стандартные светодиоды на передней панели и в дисководах тоже принято заменять на яркие, гармонирующие цветом с общей подсветкой. Любопытно, что самые дорогие и богемные светодиоды — белые (мода здесь ни при чем, одноцветный светодиод сделать действительно проще, нежели светящийся полным спектром).



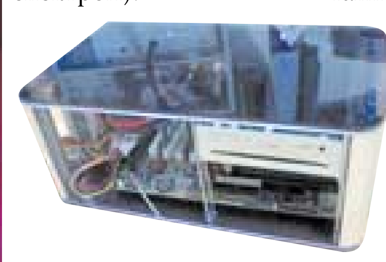
Наиболее горячие моддеры вырезают окна в корпусах и самых «интересных» комплектующих (например, в винчестерах и CD/DVD-ROM-приводах) или вовсе меняют их верхнюю крышку на самодельную прозрачную. Выглядит занятно, но хранить что-либо ценное на подвергшемся экзекуции жестком диске, как минимум, небезопасно. А шанс вовсе потерять его велик — воздух внутри винчестера отличается от комнатного, и любая пылинка может натворить бед.

Прохладительное

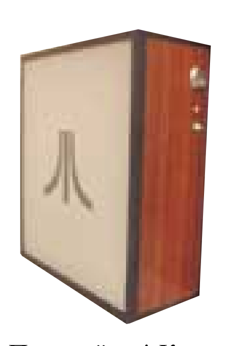
Но не одним лишь украшательством заполнен досуг моддера. Будучи людьми по определению неравнодушными к технике, они редко избегают искушения опробовать свой компьютер в разгоне, причем, разумеется, экстремальном, с подъемом разнообразных напряжений и непременно альтернативным охлаждением и хитроумным термоконтролем. Самый простой вариант, когда в стенки корпуса и даже его потолок врезается от одного до десятка (!) вентиляторов, преимущественно больших 80-120-миллиметровых и тихоходных (нежная творческая натура шума не терпит). Эстетическую сторону обеспечивают фигурные защитные решетки и подсветка самого пропеллера светодиодами. Кстати, для того чтобы это хозяйство еще и эффективно функционировало, полезно придерживаться элементарных принципов. Вентиляторов, работающих на нагнетание и вытяжку, должно быть примерно поровну, причем нижние вентиляторы и те, что ставятся в боковую стенку напротив процессора и видеокарты, должны нагнетать воздух в корпус.

Что касается систем водяного или испарительного охлаждения, то даже готовые






наборы оставляют модификатору просто необъятный простор для оттачивания собственных изобретательских навыков. Да и лично изготовить такую систему вполне реально. Само собой — смотрятся насосы-шланги-радиаторы с должной раскраской-подсветкой зверски солидно!

Поскольку количество потребителей электропитания в подобных корпусах бывает немаленьким, а неопрятное переплетение десятков проводов категорически не приветствуется, моддеры ставят в свой корпус fanbus — разветвитель питания из собранных в стопку разъемов. Можно купить готовый, а можно и самому собрать. Логически идею управления питанием вентиляторов и подсветкой развивает baybus. Ставится в 5-дюймовый отсек и представляет собой линейку тумблеров для дискретного включения/выключения вентиляторов и светотехники, лицевая панель устройства изобильно сдабривается светодиодами, часто не несущими какой-либо индикаторной нагрузки. Функционально обогащенный вариант бэйбаса называется rheobus, тумблеры в нем заменены потенциометрами (реостатами) — следовательно, скорость вентиляторов можно плавно регулировать. В особо одаренных конструкциях имеется ЖК-дисплей, на который выводится информация с термодатчиков и скорости вращения вентиляторов (а с помощью существующих программных плагинов можно заставить компьютер выводить на этот экран все что угодно — от частоты процессора до названия текущего MP3-трека в WinAmp). Встречаются версии и с автоматическим управлением вентиляторами. Тем, кто соскучился по паяльнику, предлагается собрать такое устройство самостоятельно, ничего сверхсложного в его конструкции нет, а подробные инструкции есть едва ли не на каждом втором тематическом сайте.



Иное

Но, конечно, каждый истинный моддер стремится превратить свой компьютер в нечто радикально отличное от других или хотя бы добавить какую-то уникальную опцию. Словом, стандартными приемами ограничиваться крайне не рекомендуется. Как нет и особого смысла копировать уже реализованные моды, используйте их как отправную точку для разработки собственных!

Из крупномасштабных проектов истории известны случаи вживления компьютерной начинки в монитор, музыкальный центр, чемодан, аквариум, ящик стола и многое-многое другое (о компьютере, совмещенном с кофеваркой, подробнейшим образом написано на www.modding.ru/caffeinemachine.html, причем показательна не столько идея, сколько тщательность, с которой человек отнесся к ее реализации). Хотите образчиков мелких, но сложных модификаций? Пожалуйста! Как насчет автомобильного замка зажигания вместо обычной кнопки или индикатора загрузки винчестера, сделанного по образцу «VU-meter» (чем интенсивнее идет обращение к диску, тем больше светодиодов в линейке будет гореть)? А может, взять спирограф (установка из двух моторчиков с зеркалами и лазерной указки «рисует» на встроенном в переднюю панель экранчике из оргстекла геометрические узоры)? Или лучше ограничиться диодной «светомузыкой» на передней панели компьютера (сопряженной с тем же WinAmp)? Объединяет их, пожалуй, лишь большая трудоемкость да необходимость глубже вникать в матчасть, а изредка даже программировать. Вполне себе курсовая работа для честных соискателей высокого звания инженера-схемотехника.

Ссылки

Последние примеры взяты с сайтов http://modlabs.net (старейший русскоязычный тематический ресурс) и www.casemods.ru. Из англоязычных рупоров моддинг-движения можно назвать сингапурский www.virtual-hideout.net и финский www.metku.net, самая богатая галерея мод-корпусов экспонируется по адресу www.coolcasegallery.net/ccg. Отдельная благодарность за помощь в подготовке материала дизайн-студии www.pc-design.ru и производителю прозрачных корпусов и комплектующих для моддинга www.clear-tech.ru.








ЖКХ

Дмитрий Лаптев

Когда ЖК-мониторами (или тогда речь еще шла о телевизорах?) только начинали дразнить публику, в качестве едва ли не единственного их преимущества называлась компактность: «Такой экран можно повесить на стену, он не отнимет у вас ни метра жилплощади!». Да вот только стоимость новинки поначалу была сравнима с затратами на переезд в просторный краснокирпичный коттедж с медной кровлей и мансардными окнами Velux.

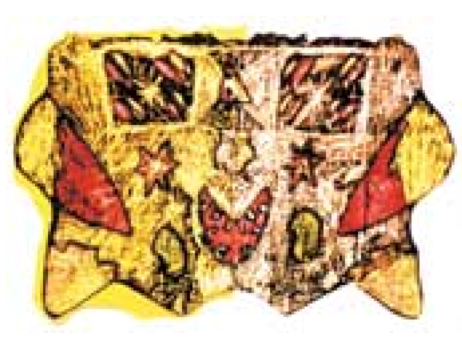
Новые окна

Теперь все не так, цена 17-19-дюймовых аппаратов с ослепительной матрицей, обладающих массой преимуществ перед равновеликими ЭЛТ-ящиками, окончательно сравнялась со стоимостью квадратного метра в относительно благополучном районе массовой застройки. Мы такую ситуацию из вида упустить, сами понимаете, не могли. И в очередное массовое тестирование пригласили исключительно крупноэкранные модели. Нынче их время.

Но для начала не помешает разобраться, что произошло с ЖКМ за прошедший год, кроме снижения цен (не такого, впрочем, обвального, как мечталось):

а) Максимум критики на квадратный сантиметр прошлогодних ЖК-тестов (см. ##8-9 за 2002 год) вызывала инерционность матриц. По не вполне понятной причине у 17-19-дюймовых мониторов, даже тех, что формально располагали задержкой 25 мс, дела обстояли гораздо хуже, нежели у их 15-дюймовых собратьев с той же заявленной скоростью реакции. И лишь считанные мониторы обошлись без характерного троения контуров в динамичных играх и разноцветного шлейфа в тесте «перетаскивание окошка с текстом по экрану». Спешим обрадовать — сейчас ситуация поменялась на почти противоположную, мониторы с откровенно замедленной реакцией теперь в явном меньшинстве, а в ТТХ сплошь и рядом можно встретить задержку 16 мс.

б) Другой известный камень преткновения — цветопередача, причем за этим понятием скрывается целый ворох проблем, связанных с разными параметрами матрицы. Например, тусклое, словно покрытое пылью, изображение, поныне встречающееся на экранах многих ЖКМ, может объясняться не только дешевизной светофильтров в самой матрице, но и низкой контрастностью (яркая лампа подсветки пробивает матрицу, и оттенки «выцветают»). А грубая передача тонких цветовых переходов, кроме прочего, случается по вине высокой зернистости матрицы, когда у огромного экрана разрешение упорно отказываются повышать сверх 1280x1024.



Как обстоят дела с цветопередачей у современных ЖКМ? По всякому. Выбор достойных моделей уже есть, но и, простите, барахла выпускается столько, в том числе именитыми компаниями, что диву даешься: на кого ЭТО рассчитано? На дальтоников?

в) Угол обзора был третьим обвинительным пунктом. И вовсе не потому, что мы тут поголовно страдаем навязчивой идеей смотреть на монитор из позы «матси-асана». Все проще: вроде бы избыточные 120 градусов, прописанные в инструкции, в жизни сокращаются до нескольких десятков, если за норму принимать не условную видимость картинки (с упавшей в 5-10 раз контрастностью), а ее полноценное представление со 100-процентным качеством.

Но будет нам счастье! За отчетный период вышли модели, комфортный угол которых волшебно велик! Странно лишь, почему технологическую возможность потрафить потребителю, раз уж она появилась, используют считанные производители. Риторический, конечно, вопрос.

г) Прочие мелочи, вроде той же зернистости, пока остаются нетронутыми. Нельзя сказать, чтобы четкие очертания каждой буквы в тексте и линии в картинке так уж безобразны. Но когда текст попадает «мимо» матрицы и буквы получаются разнокалиберными, то радости это обычно не вызывает. Тем более что проблема решаема и способ уже давно опробован на ноутбучных матрицах, по всем прочим параметрам сильно отстающих от среднестатистических настольных ЖКМ. Надо просто повышать разрешение! В ноутбуках уже не редкость 1600x1200 точек — для 15-дюймовых (!) экранов. Тогда как даже 19-дюймовые (!!) настольные модели почти поголовно довольствуются 1280x1024 точками. Рациональное объяснение этой ситуации, честно говоря, нам найти не удалось, будем воспринимать как данность.

Зато, похоже, такая страшилка, как «битые пиксели», окончательно потеряла актуальность. Одна из компаний даже проводила недавно среди своих дистрибьюторов акцию с призами всякому нашедшему в партии мониторов экземпляры с дефектами

матрицы. Впрочем, розничным покупателям даже простой обмен монитора с парой-тройкой сгоревших пикселей по-прежнему не светит, поэтому, как всегда, рекомендуем придирчиво осматривать ЖКМ перед покупкой.

Как мы тестировали

Мониторы подключались к ноутбуку MaxSelect Expert 850 с видеокартой Radeon 9000 (M9) с 64 Мбайт видеопамяти. Как показывают наблюдения, выход на внешний монитор в ноутбуках довольно серьезно экзаменует электронику монитора, поэтому все ее слабости (цветовой шум, мерцание-»flicker») всплывают на поверхность. Также в тестах принимал участие настольный компьютер с «двухголовой» картой на GeForceFX 5900 Ultra.

В качестве тестов на яркость, контрастность и точность цветопередачи использовались Nokia Monitor Test, набор цветовых паттернов и фотографии с заведомо правильной, привычной палитрой. В тестах на скорость реакции пикселей самым надежным инструментом оказался старый добрый Quake 3: Arena 1.17 (demo001), в естественном режиме (не timedemo) и со средней детализацией текстур. Синхронизация с частотой обновления кадров выключалась. Помимо тестов в «родном» разрешении (1280x1024) испытывалась способность к корректному масштабированию картинки до 640x480, 800x600 и 1024x768 точек. По-прежнему послесвечение оценивалось на скроллинге текста, перетаскивании по экрану окошка с разнообразным текстово-графическим содержимым и тому подобных рутинных задачах.



Acer AL732

Цена $530

Диагональ 17 дюймов

Угол обзора 160x160

Время реакции пикселей 16 мс

Яркость 260 Кд/м²

Контрастность 450:1

Интерфейс D-Sub, DVI, AV (S-Video, Composite)

итоговый рейтинг **4,1**

Характеристики 17-дюймового монитора «престижного класса» по внутренней градации Acer, что и говорить, блестящие, а цена – как у хорошей прошлогодней 15-дюймовой модели.

К сожалению, в действительности все не так здорово. В первую очередь обратила на себя внимание цветопередача: цвета несколько блеклые, тускловатые, и до обещанных 16 миллионов градаций дело явно не доходит. Углы обзора ограничены характерной желтой подсветкой и тоже, увы, субъективно гораздо меньше заявленных (совершенно неизменным изображение остается при отклонении в пределах 30-35 градусов в обе стороны по горизонтали и чуть меньше по вертикали). Что же касается рекордной «по паспорту» задержки, то справедливости ради отметим: послесвечение не велико, но оно есть (примерно на уровне лучших моделей прошлого сезона с задержкой 25 мс). А в нынешнем тестировании еще не раз встретятся мониторы с теми же 16 мс в теории, но на практике гораздо более проворные.

Неужели все так плохо и за что же тогда поставлена «четверка» в рейтинге? Нет, монитор «сам по себе» достойный, явных провалов, способных омрачать работу с ним вне сравнительного теста, не имеет. Но технологии не стоят на месте, и одной лишь слегка улучшенной скорости реакции для лидерства уже явно недостаточно.

Из полноценных плюсов отметим хорошую контрастность (черный цвет – действительно черный, а не серый), неплохой запас по яркости (больше 50% выставлять не пришлось). Есть регулировка цветовой температуры (кроме пользовательской, три предустановки «cool – natural – warm», последняя весьма кстати оживила палитру).

Acer AL922

Цена $840

Диагональ 19 дюймов

Угол обзора 170x170

Время реакции пикселей 25 мс

Яркость 250 Кд/м²

Контрастность 500:1

Интерфейс D-Sub, DVI

итоговый рейтинг **3,8**



Модель из той же элитной группы, что и предыдущая, но снова примерно с теми же недостатками. Даже нет надобности считать число градаций, огрехи в цветопередаче видны на любой фотографии и в почти любой игре (в том же Quake 3 не удавалось отделаться от ощущения запыленности интерьеров, никакие регулировки «гаммы» средствами самих игр и видеокарты проблемы не решили). В меню предлагается несколько вариантов цветовой температуры, но ни одно из стандартных значений не приблизило цвета к норме. Лишь вручную (к счастью, есть и такая опция) удалось слегка сбалансировать RGB-каналы.

Можно, конечно, допустить, что нам достался самый неудачный экземпляр (хотя едва ли, монитор брался не наугад из товарной партии, а был «отгружен» самым что ни на есть официальным представительством). Тем не менее для офисного применения он, без сомнения, окажется в самый раз (да что там «в самый раз»! вещь роскошная, 19 дюймов – это сила!). Но

только не для упражнений с графикой в любых ее проявлениях.
Обзорность субъективно ничуть не лучше, нежели у 17-дюймовой модели, хотя не исключено, что такое впечатление возникло из-за большего размера экрана. К задержке претензий нет, она вполне соответствует заявленному 25-миллисекундному уровню (то есть предметы исправно троятся, что характерно для крупноэкранных ЖКМ). Оба Acer'а неплохо справились с задачей масштабирования экрана при переходе на меньшие разрешения. Подключение через DVI-D также в обоих случаях не дало преимуществ перед аналоговым входом (попросту никаких артефактов не наблюдалось).



NEC LCD1701

Цена	$485
Диагональ	17 дюймов
Угол обзора	160x160
Время реакции пикселей	16 мс
Яркость	260 Кд/м2
Контрастность	450:1
Интерфейс	D-Sub
итоговый рейтинг	4,6

Компания NEC производит столько моделей одних лишь 17-дюймовых ЖКМ, что о них вполне можно написать отдельный детектив. Особенно если учесть, что полного их перечня нет ни на одном из официальных сайтов. Это во-первых. Во-вторых, отличающиеся в маркировке всего лишь на одну букву или цифру, модели нередко принципиально разнятся в реальности. Наконец, в отечественной рознице из-за тотального отсутствия информации удешевленная «Value»-версия может стоить дороже полноценной (русскоговорящий вариант нековского мониторного сайта давно расшаркался с действительностью).





Итак, перед нами весьма и весьма отличившаяся в тестах и бойко продающаяся на рынках города модель. Что, собственно, в ней хорошего? Практически все: цветопередача не хуже, чем у приличных ЭЛТ-мониторов, есть и пять градаций цветовой температуры (от 5000 до 9300), и ручная подстройка RGB-каналов. Приличная контрастность, комфортный угол обзора в пределах, не мешающих радоваться жизни. Причем все эти параметры достигнуты при использовании вполне себе ширпотребной TN+Film-технологии. Нереально придраться и к задержке – монитор ОЧЕНЬ быстрый, в обещанные 16 мс легко верится. На дисках ко всем NEC'ам есть руководства на русском языке.
Единственная, пожалуй, претензия к темноватой «гамме» в играх (ее можно вытянуть, но пострадают сочные цвета и контрастность). А еще печально, что нет DVI-входа (на «сетках» в Nokia-тесте обнаружилось не выводимое автоматикой мерцание, приходится прибегать к утомительным ручным настройкам). Тем не менее своих денег этот монитор определенно стоит.

NEC LCD1760NX

Цена	$555
Диагональ	17 дюймов
Угол обзора	160x160
Время реакции пикселей	16 мс
Яркость	260 Кд/м2
Контрастность	450:1
Интерфейс	D-Sub, DVI
итоговый рейтинг	4

Модель более позднего времени выпуска, если судить по индексу, и, хотелось бы надеяться, более прогрессивная. По крайней мере добавлен DVI, хотя ничего криминального и при подключении по «аналогу» мы в данном случае не обнаружили. Есть очень полезная опция – регулировка экрана по высоте, поскольку далеко не всегда можно идеально позиционировать экран, меняя лишь углы наклона.
Но! Цветопередача, к сожалению, явно не взяла высоты, покоренной предыдущим аппаратом, задержка совершенно точно оказалась больше (мониторы тестировались непосредственно друг за другом, так что на обман зрения грешить не приходится). Есть серьезные огрехи в масштабировании: в разрешении 640x480 картинка в Quake 3 съехала вправо и вниз. И совсем уж испортила впечатление обзорность. Нет, она не безнадежна, комфортные углы находятся в пределах 30 градусов, но по сравнению с 45 градусами 1701-й модели это явный регресс...

NEC LCD1760VM

Цена	$570
Диагональ	17 дюймов
Угол обзора	120x140 (по вертикали x по горизонтали)
Время реакции пикселей	25 мс
Яркость	250 Кд/м2
Контрастность	350:1
Интерфейс	D-Sub, DVI, Line-In
итоговый рейтинг	3

Вы, конечно, уже догадались, что эта модель выступила еще хуже. Несомненно. Причем разница существенная. Модель по официальной позиции считается упрощенной, здесь в отличие от LCD1760NX нет регулировки экрана по высоте, похуже характеристики, зато наличествует пара динамиков.



Если судить по спецификации, особенно пострадала обзорность (а на практике все еще хуже – вертикальный угол так мал, что края экрана при всяком движении переливаются). Цветам не хватает сочности, а в играх и вовсе творится нечто невообразимое – мы даже не представляли, что в темных, мрачных лабиринтах может быть настолько светло, солнечно и неконтрастно. Поначалу даже весело, но в действительности, конечно, никуда не годится. При подключении по аналоговому входу на рабочем столе Windows нарисовалась вертикальная «гребенка», автонастройкой не выводимая. А при ближайшем рассмотрении можно обнаружить и эдакое мельтешение на однотонном фоне – шум в аналоговых цепях.

Тем не менее у монитора был бы шанс получить свои «три с плюсом», если бы он стоил дешевле всех. Но, как видите, это не так (мы по обыкновению приводим минимальные московские розничные цены, согласно данным www.price.ru).



Benq FP791

специальный приз

Цена $635	
Диагональ 17 дюймов	
Угол обзора 160x160	
Время реакции пикселей 5+11 мс	
Яркость 400 Кд/м²	
Контрастность 450:1	
Интерфейс D-Sub, DVI	
итоговый рейтинг	4,3

Компания Benq, вопреки бытующему мнению, не имеет более ничего общего с Acer, хотя совсем недавно нас убеждали в обратном. Поэтому встречайте – еще один монитор, позиционируемый не иначе как игровой, по причине достижения им 16-миллисекундной задержки. Сразу оговоримся, что в данном случае все это истинная правда, обнаружить послесвечение в играх и видеороликах, сколько бы динамичным ни было творящееся на экране действо, практически невозможно. Какую-то инерционность матрицы можно зафиксировать, перетаскивая по экрану окошко с текстом, но о том, чтобы она мешала жить и творить, речи больше не идет. Итого, глубокоуважаемый Benq, получите, пожалуйста, спецприз за минимальную среди 17-дюймовых моделей в рамках нынешнего ЖК-теста субъективно-объективную задержку.

Жаль, что остальные параметры на столь же высокий уровень не поднялись. В частности, да не введет вас в заблуждение заявленная запредельная яркость! У всех ЖК-мониторов, даже сделанных по MVA-технологии (а подопытный Benq базируется на старорежимной TN+Film-матрице), в паре «яркость – контрастность» критическим параметром неизменно оказывается контраст. Иными словами, поднять яркость до такой величины, чтобы черный цвет гарантированно превратился в серый, можно всегда и с легкостью. Benq FP791 не стал исключением или хотя бы отклонением от общего принципа. Правда, один положительный момент, относящийся к яркости, обнаружился в меню: для ее регулировки предусмотрено две настройки, плавная и двухпозиционная, последняя позволяет удобно



«подсветиться» в играх с особо темной палитрой.

К цветопередаче претензий нет – твердая «четверка с плюсом», есть даже регулировка цветовой температуры в меню. Тем не менее идеальные цвета вы сможете увидеть, лишь застыв перед экраном в единственно верной позиции. Комфортные углы обзора откровенно маловаты (на заявленных 80 градусах в каждую сторону не видно попросту ничего). Может быть, Benq заботится о сохранении правильной осанки у пользователей?

Есть в модели FP791 и своя фирменная опция – DPF-модуль (см. на «крыше» монитора). Он умеет считывать графические файлы с носителей во всех распространенных флэш-форматах (CompactFlash, Secure Digital, MultiMedia Card, SmartMedia) для немедленного отображения их на экране. Но часто ли к вам приходят знакомые с флэш-картами, горящие желанием продемонстрировать свои снимки? Сам же владелец цифровой камеры скорее предпочтет закачать фотографии в компьютер и затем уже любоваться ими, обрабатывать, печатать и т.д. Кстати, будь у монитора USB-интерфейс и возможность перегонять снимки с DPF-модуля в компьютер, желающих приобрести универсальный картовод в придачу к неплохому ЖК-монитору было бы куда больше.

Iiyama AS4314UT

Цена $500

Диагональ 17 дюймов

Угол обзора 125x150 (по вертикали x по горизонтали)

Время реакции пикселей 20 мс (только переключение между черным и белым цветами)

Яркость 250 Кд/м²

Контрастность 500:1

Интерфейс D-Sub

итоговый рейтинг 3,4



Компания Iiyama в эпоху расцвета ЭЛТ-дисплеев заслуженно считалась грандом мониторостроительства. ЖК-мониторы с точки зрения сборщика устроены вроде бы проще, нежели электронно-трубочные (а Iiyama использует покупные матрицы, причем нередко «элитные» MVA). Но... что-то, ей-богу, не ладится.

Модель AS4314UT на правах младшей и дешевой оснащена единственным аналоговым входом, причем кабель намертво заделан в корпус. Чего, казалось бы, страшного, ведь у нас половина мониторов в тесте обходится «VGA In»? А у оставшихся, как уже неоднократно отмечалось, разница в качестве картинки между подключением «по цифре» и «аналогу» пренебрежимо мала. Но надо же такому случиться, что именно эта радикально-аналоговая модель так откровенно запросила цифрового входа! Виною всему явно неудачный встроенный преобразователь, — убрать «фликерную гребенку» на рабочем столе удалось лишь вручную, а мельтешение (своего рода «снег») на статичной и однотонной картинке было видно даже без какого-либо пристального разглядывания. Для ЖКМ такое поведение — нонсенс и просто непорядок.

Тем не менее цветопередача заслужила оценку «очень хорошо», а вот задержка — «посредственно» (на цветном видео и в играх субъективная задержка явно превышает 30 мс). Вышеприведенные углы обзора взяты из электронного руководства с прилагавшегося CD (причем вертикальные 125 градусов складываются из 55 градусов вверх и 70 вниз). Однако в печатной инструкции обещаны совсем другие углы: 170 градусов в обоих направлениях! Мы не удивились бы и 180-градусному обзору (пора уже). Но оказалось, что права была оцифрованная спецификация — обзорность и в самом деле скромная. Такие дела.

Iiyama ProLite E430S

Цена $510

Диагональ 17 дюймов

Угол обзора 120x140

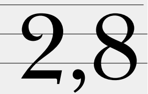
Время реакции пикселей 25 мс (только переключение между черным и белым цветами)

Яркость 250 Кд/м²

Контрастность 350:1

Интерфейс D-Sub, Line In

итоговый рейтинг



Монитор порадовал относительно неплохой задержкой, в остальном же оказался заметно хуже предыдущего. Что именно случилось с цветопередачей, на словах описать трудно — изображение тусклое, как у дешевых моделей годичной давности. Вероятно, сказалась сниженная контрастность. В родимых подземельях снова неприлично светло (примерно как в исполнении NEC LCD1760VM). Развесистое меню дает возможность подкрутить и цвета, и геометрию, но на то, чтобы вытянуть графику на качественно иной уровень, не стоит и рассчитывать. Во всех нестандартных разрешениях изображение уезжало за границы экрана. Можно я не буду продолжать?





Iiyama AS4316UTC

Цена $700

Диагональ 17 дюймов

Угол обзора 120x140

Время реакции пикселей 25 мс (только переключение между черным и белым цветами)

Яркость 250 Кд/м²

Контрастность 350:1

Интерфейс D-Sub, DVI, Line In

итоговый рейтинг 3,1

Как только DVI появился, так тут же вся потребность в нем исчезла. Изображение по аналоговому входу с точностью до погрешности наблюдения идентично «цифровому». Электроника в этом аппарате вообще заслуживает всяческих похвал, даже масштабирование до разрешений 800x600 и 1024x768 выполняется великолепно.

Зато с остальными параметрами снова невеселая картина. Цвета, несмотря на хорошую контрастность, блеклые, а попытки переключать цветовую температуру между тремя доступными градациями — 5000, 6500 и 9300 — вызывают только улыбку. Кому нужна такая цветокоррекция, грубо загоняющая картинку то в откровенно синие, то в красные оттенки (вне зави-



симости от окружающего освещения и прочих тонких материй, ради учета которых и принято в приличных мониторах иметь регулировку «Color Temp»)? Непонятно.

Обзорность субъективно неплохая (хотя «официальные» углы у Iiyama AS4316UTC едва ли не самые скромные в нашем тесте). Но традиционное желтое подсвечивание горизонтальных углов на этом аппарате оказалось каким-то насыщенным ядовито-желтым.

И за какие скрытые блага нам предлагают заплатить немногим меньше денег, нежели за иной хороший 19-дюймовый ЖКМ, так и осталось невыясненным.

RoverScan Maxima

Цена	$430
Диагональ	17 дюймов
Угол обзора	140x130
Время реакции пикселей	20 мс
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	400:1
Интерфейс	D-Sub
итоговый рейтинг	4,3



Несмотря на «максимальное» название, этот монитор – один из самых дешевых 17-дюймовых аппаратов на нашем рынке. И впечатление он произвел, как и подобает хорошей бюджетной модели, очень ровное, не провалившись ни по одному из пунктов тестовой программы, хотя и рекордов не побил.

Задержка, по разным данным, от 16 до 20 мс. Субъективно – ближе к 25 мс, то есть более чем хорошая для монитора за такую цену. Точно таким же прислоньем «хорошо для своей цены» можно оценить и цветопередачу (чуть не хватает градаций зеленого), есть даже регулировка цветовой температуры, но пользоваться ею снова не тянет. Контрастность могла бы быть и побольше, но и так неплохо. Наконец, обзорность слегка не добирается до комфортной, а по вертикали неискаженное изображение наблюдается лишь при взгляде строго под прямым углом к поверхности, минимальные отклонения приводят к колебаниям контрастности. Такое положение дел характерно для большинства ноутбучных матриц, что огорчает. Но тут же надо отметить, что в отличие от ноутбуков для стационарных настольных ЖКМ вертикальный угол – гораздо менее критичный параметр.

В меню есть пункт, позволяющий выбрать режим отображения (текст либо графика), но на практике никакого видимого эффекта от переключения не наблюдалось.



RoverScan UltraPro

наш выбор

Цена	$765
Диагональ	19 дюймов
Угол обзора	170x170
Время реакции пикселей	10 мс
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	500:1
Интерфейс	D-Sub, DVI
итоговый рейтинг	4,6

Отменная яркая и контрастная MVA-матрица. Делать презентацию на таком мониторе – одно удовольствие. У вас сразу все раскупят, можете не беспокоиться!

Цвета передаются тоже вполне убедительно, лишь по умолчанию установлена низкая цветовая температура и при дневном свете белый фон страдает отчетливой желтизной. Странно, что в меню есть лишь ручная поканальная регулировка уровня основных цветов, тогда как предустановок цветовой температуры нет. А применительно к монитору такого уровня это уже не было бы пустым баловством. В передаче плавных заливок и нежных оттенков удалось зафиксировать определенную «грубость» по сравнению со стоящим рядом ЭЛТ-монитором высокого класса. Хотя есть подозрение, что проблема здесь не в меньшем количестве градаций. Просто для огромного 19-дюймового ЖК-экрана (субъективно лишь немногим меньшего 21-дюймового ЭЛТ) разрешения 1280x1024 категорически МАЛО! Отсюда зримая зернистость.

Обзорность мониторов с MVA-матрицами устроила нас еще год назад, и тому есть серьезные технологические причины. Так и сейчас, перед 19-дюймовым RoverScan в одиночку можно располагаться предельно вольготно (аутентичные цвета по всему полю экрана сохраняются в пределах 30 градусов). И только если вы планируете редактировать фотографии в четыре руки, есть резон поискать другой аппарат (см. ниже, уже есть и такие). Во всех прочих случаях – берите смело.

А что же задержка? Величина, указанная в ТТХ, заставляет нас немедленно снять заранее приготовленную для такого случая шляпу. Снимаем. Инерционность действительно всю-

ду отсутствует (формально шлейф в пару пикселей во время перетаскивания окошек виден, но у ЭЛТ-мониторов люминофор, между прочим, тоже не мгновенно гаснет, и никто по этому поводу не страдает).

Интересно, что монитор, даже подключенный по цифровому каналу, довольно долго перенастраивается при смене графического режима (дольше многих ЭЛТ). Разумеется, не в укор говорим, просто — штрих к портрету.



Eizo Nanao FlexScan L565

Цена	$630
Диагональ	17 дюймов
Угол обзора	170x170
Время реакции пикселей	15+20 мс
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	400:1
Интерфейс	D-Sub, DVI, Line In
итоговый рейтинг	4,5

Если кто-то начнет рассказывать вам, что проблема цветопередачи у ЖК-мониторов выдумана журналистами, толком не представляющими, что они, собственно, хотят увидеть, а «на вкус и цвет»... далее по тексту, то не бросайте в него камень, а просто предложите сравнить его «простой замечательный монитор» с FlexScan L565. Что же мы сообща увидим? Естественные цвета, отличную контрастность, мощный диапазон настроек для приведения последних в соответствие с любыми личными пристрастиями (цветовая температура от 4000 до 10000, причем это реальная, а небутафорская подстройка под условия освещенности). Наконец, есть и крайне редкая для ЖКМ парочка параметров — Hue/Saturation. Диапазон насыщенности — от натурально черно-белой картинки до изображения в цветах банановой рекламы.

Ответственность за небо в алмазах лежит на технологии Super-IPS, до обидного редко используемой для построения обиходных матриц. В ее же адрес направляются благодарности за великолепную обзорность. Горизонтальный угол просто хорош, а вертикальный не имеет себе равных (вернее, имеет, но лишь одного — см. нижеследующего чемпиона). Однако есть у IPS и одно родимое пятно, в прошлогоднем тесте серьезно помешавшее мониторам, сделанным по этой технологии, подобраться к пьедесталу почета. Инерционность. Она и на этот раз заметна, хотя субъективно задержка не превышает заявленных 35 мс. Словом, играть можно и не только в медлительные стратегии. Но формально именно задержка и оторвавшаяся от среднего уровня цена помешали этому монитору стать полноценным «Нашим выбором».

Кстати, значительная часть Eizo собирается в Японии — обратите при покупке внимание на шильдик, если вам сие небезразлично.

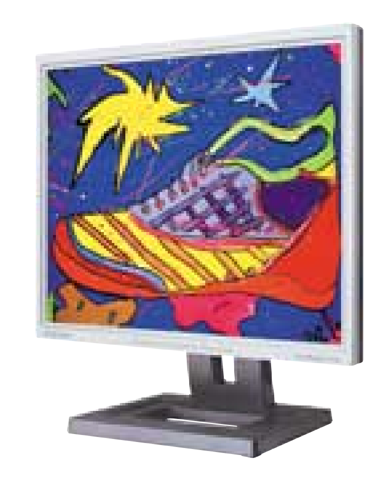


Samsung SyncMaster 171N

Цена $490	
Диагональ 17 дюймов	
Угол обзора 140x120	
Время реакции пикселей н.д.	
Яркость 250 Кд/м^2	
Контрастность 400:1	
Интерфейс D-Sub	
итоговый рейтинг	4,6

Технология, по которой изготовлен этот чудо-монитор, называется PVA. По вкусу похоже на коктейль MVA с тонким ароматом IPS. И, надо признать, продукт получился деликатесный. Пусть относительно низкая цена вас не смущает!

Собственно, главный рекорд поставлен лишь в части обзорности. Ответственно заявляем, что прописанные в спецификации углы НИ О



ЧЕМ не говорят, самсунговцы поскромничали, на монитор можно смотреть хоть из-под стола, хоть из другого угла комнаты. Контрастность и яркость позволяют ставить монитор хотя бы экраном к окну, за которым из облаков вот-вот пробьется солнце. Цветопередача на отменном уровне (кстати, очень похожа на картинку с RoverScan UltraPro), но снова жаль, что в меню нет числовых градаций цветовой температуры, хотя шанс сделать палитру «холоднее» или «теплее» оставлен.

Информация о времени отклика пикселей на официальном сайте отсутствует, из чего можно сделать вывод, что она не очень хороша. Да, так и есть, в текущем тесте нам уже встретились мониторы и попроворнее, но субъективная задержка оказалась на уровне, явленном нам лучшими аппаратами прошлогоднего теста (25-30 мс). Еще несколько десятых можно снять за не вполне аккуратное масштабирование картинки до меньших разрешений. Тем не менее по совокупности характеристик, даже без учета цены, — уверенный и честный «Наш выбор».

Samsung SyncMaster 191N

Цена $740	
Диагональ 19 дюймов	
Угол обзора 170x170	
Время реакции пикселей 25 мс	
Яркость 250 Кд/м^2	
Контрастность 500:1	
Интерфейс D-Sub	
итоговый рейтинг	4,6

наш выбор

Снова вышевоспетая PVA-технология, и, как следствие, обзорность опять на непревзойденном уровне. Не подумайте, что изображение совсем не меняется, но охотников смотреть на монитор под углом в 60 градусов к поверхности, пожалуй, еще поискать надо. А абсолютно комфортными для просмотра полноцветной графики с полуметрового расстояния можно назвать отклонения до 45 градусов в любую сторону (текст же нормально читается совершенно под любым углом зрения). Итого, имеем абсолютный рекорд и попросту уровень обзорности, дальнейшее совершенствование которого уже не будет существенно сказываться на итоговом рейтинге в наших тестах.

Почти то же можно сказать и о цветопередаче, объективно лучшей среди 19-дюймовых мониторов в нынешнем тесте (придирчивое сравне-



ние со стоящим рядом запредельно профессиональным ЭЛТ-монитором закончилось... вничью — и тот и другой можно откалибровать для практически любых задач). Жаль лишь, что в меню (совершенно таком же, как у модели 171N) отсутствуют предустановки цветовой температуры, приходится вручную упражняться с цветовыми каналами, что долго и несолидно. Умозрительно жаль, что монитор не имеет DVI-входа, но визуально найти хотя бы один характерный «аналоговый» изъян нам так и не удалось.

Мы нарочно не комментируем дизайн мониторов, все видно на снимках. Но узкая рамка вокруг экрана, как у этой модели, пожалуй, «идет» жидкокристаллической панели больше всего.

К сожалению, нашелся и недостаток, реально портящий идеальное впечатление от монитора, — ощутимо большая, нежели у средних представителей нынешнего «16-миллисекундного» поколения, инерционность. Причем она заметна именно в играх и на динамичном видео, а возить по экрану окошки с черно-белым текстом можно совершенно свободно. По абсолютной величине задержка не превышает заявленных 25-30 мс, так что ничего «ужасного» на экране вы не увидите. Нам же не остается ничего другого, как вручить и этому монитору заслуженный «Наш выбор» с мечами и подвесками, но и с оговоркой: не для ортодоксальных поклонников FPS. Последним больше подойдет RoverScan UltraPro.

(Окончание следует!)

Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE выражает неподдельную признательность компании «Белый Ветер» (www.disti.ru) и московским представительствам компаний Acer (www.acer.ru) и Benq (www.benq.ru) за предоставленные на тестирование мониторы.*

Тихий убийца

Tenchu: Wrath of Heaven
www.tenchuwrathofheaven.com
платформа: PlayStation 2
разработчик: K2
издатель: Activision (www.activision.com)



Моему ослабленному бесконечными кинопремьерами, многочасовыми партиями в Virtua Fighter 4: Evolution и злоупотреблениями безделушкой под названием Rayman 3 разуму решительно непонятно, почему ни одна из представительниц славного рода Tenchu так и не удосужилась погостить на ПК, хотя родственный по жанру Metal Gear Solid пробегал по этой платформе уже не раз.
А ведь Tenchu: Wrath of Heaven — это чистейший, незамутненный, почти без посторонних примесей stealth action, который отличается от того же MGS или, скажем, Thief, лишь антуражем. Поставь вместо вояки Солида Снейка ниндзя Рикимару, Айам или Тессху, смени обстановку да научи старого пса новым трюкам, которые видел в понятно каких фильмах даже самый маленький ребенок, — и никто не обнаружит подмены. Кровь льется рекой, от руки главного героя погибают невинные люди, но суть игры остается прежней: крадись тихо, убивай незаметно.



Пряник

Натурализма в Tenchu хватает с избытком. Протагонист умеет отправлять своих врагов или просто не вовремя попавшихся под руку людей на тот свет десятками разных способов — и с успехом пользуется каждым из них. Самые зверские кадры невидимый режиссер стремится показать как можно крупнее — не дай бог кто-то из зрителей пропустит замечательную сцену перерезания горла проходившей мимо



гейше или потрошения излишне бдительного самурая! Большинство этих ужасов, впрочем, исполняются на полном автомате, без нажатия хитроумных сочетаний клавиш и прочего вудуизма — стоит лишь подобраться к «врагу» со спины, прыгнуть на него с крыши или совершить другой, не менее странный для цивилизованного человека поступок.
Разумеется, Tenchu дозволяет вдоволь порезвиться и любителям помахать катаной просто так, ради собственного сомнительного удовольствия. Есть желание выйти против пяти самураев, одного из которых вы случайно потревожили, а остальные четверо сбежались на громкую нецензурную брань? Нет проблем — искусный боец может одолеть и всех пятерых разом, хотя при этом наверняка будет потеряно немало здоровья, ибо мерзавцы не гнушаются зайти со спины или, отбежав на безопасное расстояние, достать из-за пазухи лук. Однако нужен ли вам такой примитив? За красивые, бесшумные и невидимые постороннему глазу расправы начисляется заметно больше очков, чем за банальную поножовщину, а заработанную во время миссии «наличность» можно потратить на покупку новой ниндзя-амуниции.

Кнут

Одной из самых великих хитростей разработчиков стала очень грамотная и на удивление эффективная система штрафования тех игроков, которые не желают принимать правила Tenchu и по старой привычке разгуливают по просторам игры с видом полноправных хозяев. Набранные с большим трудом очки без лишних вопросов снимаются, если вас хоть кто-то увидел, и продолжают таять на глазах каждый раз, когда подобный казус повторяется. С другой стороны, пройденная без единого шороха миссия приносит игроку столько очков, сколько он мог бы получить за тихое убийство 25 человек и громкую рубку в капусту оравы из 130 голов. Волей-неволей задумываешься: а нужно ли в этой игре оружие?
Со временем выясняется, что еще как нужно, но — в очень редкие моменты.
Ведь большую часть времени игрок в Tenchu: Wrath of Heaven проводит в беготне по крышам, подражании животным, разбрасывании по земле металлических шипов, метании сюрикенов, подкрадывании к врагу на цыпочках и прочих начисто лишенных какой-либо динамики действиях.

P.S. Однако попробуйте оттащить такого ниндзя от телевизора и до конца выслушайте его возмущенную речь на этот счет. Уверен, никаких «аригато» от «спасенного» вы не дождетесь.